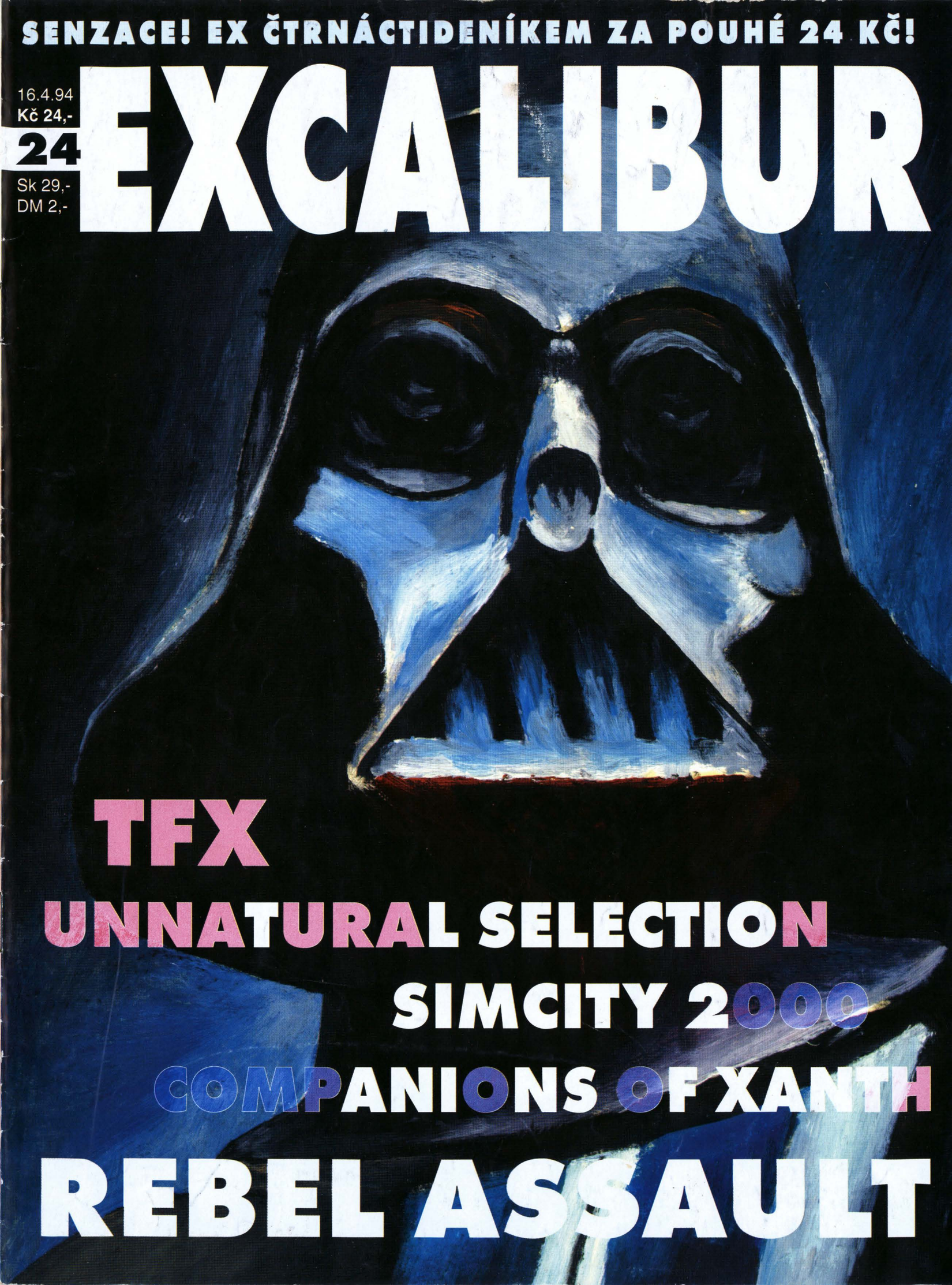
SENZACE! EX ČTRNÁCTIDENÍKEM ZA POUHÉ 24 KČ!

16.4.94
Kč 24,-
24
Sk 29,-
DM 2,-

EXCALIBUR



TFX

UNNATURAL SELECTION

SIMCITY 2000

COMPANIONS OF XANTH

REBEL ASSAULT

Presto·CS COMPUTER

Jsme tu pro Vás.

AMIGA 500+	7.990,-
AMIGA 500	7.990,-
AMIGA 600	8.420,-
AMIGA 1200	13.298,-
AMIGA 1200 DESKTOP DYNAMITE	14.398,-
A501	1.390,-
A601	2.590,-
MYŠ PRO A500	398,-
3,5" DRIVE PRO A500	2.390,-
C1085 MONITOR	9.840,-
C1942 MONITOR	15.900,-
AMIGA CD32	13.580,-
JOYSTICKY SV 119 AŽ SV 126	OD 148,-
COMMODORE C64	3.498,-
VC 1541 DISKETOVÁ JEDNOTKA	2.590,-
3,5" DD NO NAME	145,-
3,5" DD SYNTRON	149,-
3,5" DD BASF	219,-
3,5" DD 3M	249,-
3,5" HD NO NAME	229,-
3,5" HD SYNTRON	229,-
3,5" HD BASF	339,-
3,5" HD 3M	379,-
3,5" HD TREE + 5 NOVÝCH PROGRAMŮ	**199,-**
5,25" DD MAXELL	98,-

PŘES 200 TITULŮ HER OD 290,- KČ, NAPŘ.

THE SETTLERS	TURRICAN III
MOONSTONE	FLASHBACK
WINGCOMMANDER	CAMPAIGN II
HIRED GUNS	KGB
ISHAR II	DESERT STRIKE
BLACK CRYPT	LARRY 6

Zboží zasíláme i na dobírku.
Na veškeré zboží je poskytována záruka.
Prodejna: Praha 2, Polská 15 (metro Jiřího z Poděbrad).
Tel. 02/6275250, 02/8257484, **tel/fax** 02/7916018.

24 EXCALIBUR

EXCALIBUR 24 © Popular Computer Publishing, 1994.

VYDAVATEL: Martin Ludvík. COVER © Jindřich Rohlík. ŠÉFREDAKTOR: Jindřich Rohlík (NAPOLEON). ZÁSTUPCE ŠÉFREDAKTORA: DDUNDY), Jan Chlebek (Ted JOHNSON). REDAKCE: Tomáš Mrkvička (HAQUEL P. TICKWA), Václav Provazník (DOLPHINE), Tomáš Smolík (LEWIS), Jan Kleisner (JKL). GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: **topdesign**, grafické studio firmy PCP. Z dodaných imprimovaných litografií vytiskla Polygrafia, a.s. Nevyžádané příspěvky nevracíme. **ADRESA REDAKCE: PCP, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1.** Podávání novinových zásilek povoleno Ředitelstvím poštovní přepravy Praha č.j. 1855/93 ze dne 9.6.1993. MK ČR 5 204, MIČ 47 129. **ROZSIRUJE: PNS, soukromí distributoři. PC-INFO a JRC.**

HITPARÁDA

PC
1. **Dune II,** Virgin Games
2. **Ishar II,** Silmarills
3. **History Line 1914-1918,** Bluebyte
4. **Fantasy Empires,** SSI
5. **Master Of Orion,** Microprose
6. **Indiana Jones IV,** LucasArts
7. **Prince Of Persia II,** Broderburd Software
8. **Privateer,** Origin
9. **Lands Of Lore,** SSI
10. **Civilisation,** Microprose

AMIGA
1. **Syndicate,** Bullfrog
2. **Ishar II,** Silmarills
3. **Dune II,** Virgin Games
4. **Desert Strike,** Electronic Arts
5. **Hired Guns,** Psygnosis
6. **Chuck Rock II,** Core
7. **Street Fighter II,** US Gold
8. **Lemings II,** Psygnosis
9. **War In The Gulf,** Empire
10. **Project X,** Team 17

ST
1. **Ishar II,** Silmarills
2. **Legends Of Valour,** US Gold
3. **Robocop 3,** Ocean
4. **Desert Strike,** Electronic Arts
5. **Ween,** Cocteil Vision
6. **Shadowlands,** Domark
7. **Wroom multiplayer,** Ubi Soft
8. **Pushover 2,** Ocean
9. **Lure Of The Temptress,** Ocean
10. **Powermonger 2,** US Gold

8-BIT
1. **Inside,** S.K.Spektra
2. **Adax,** Avalon
3. **Draconus,** Cognito
4. **Imagine,** Fuco-Soft
5. **Mision Shark,** Avalon
6. **Krucjata,** ASF
7. **Hans Kloos,** Avalon
8. **Joe Blade,** Players
9. **The Neverending Story,** Datasoft
10. **Atomix plus,** Blackfire

EXCALIBUR
1. **Doom ID,** Software
2. **Rebel Assault,** LucasArts
3. **Hired Guns,** Psygnosis
4. **Land's Of Lore,** SSI
5. **Simcity 2000,** Maxis
6. **Gabriel Knight,** Sierra-On-Line
7. **Quest For Glory IV,** Sierra-On-Line
8. **Unatural Selection,** Maxis
9. **Sam & Max,** LucasArts
10. **Litil Divil,** Gremlins
11. **Incredible Toons,** Sierra-On-Line
12. **TFX,** Digital Image Design
13. **Leisure Suit Larry VI,** Sierra-On-Line
14. **Star Trek,** Interplay
15. **Mortal Combat,** Acclaim Entertainment
16. **TIE fighter,** LucasArts
17. **Alone In The Dark II,** Infogrames
18. **Simon The Sorcerer,** AdventureSoft
19. **Alien Breed, Team 17**
20. **BloodNet,** Microprose

RECENZE

13 ASTERIX & OBELIX
České hry. Marně přemýšlím, proč u nás vládnou tendence snižovat měřítko při porovnání s hrami ze zahraničí.

10 COMPANIONS OF XANTH
Démoni Xanth a Earth spolu uzavřeli ďábelskou sázku.

6 FLIGHT SIMULATOR 5
Celá staletí se člověk pokoušel pokořit živel jménem vzduch. Kolik geniálních i chorých mozků se pokoušelo odpoutat od země a vzlétnout.

15 GIZMOS & GADGETS!
Hra pro ty nejmenší nebo pro ty infaltil nější z nás.

13 HLAVA KASANDRY

16 LITIL DIVIL
Malý červený Ďáblík, který rád tancuje, bojuje tyčí, skáče, vykopává dveře, nadá vá, spí, vyvádí neplechy a v neposlední řadě dohání hráče k šílenství.

16 MARIO TIME MACHINE
Gameboj Mario na PC si utropil ostudu.

4 REBEL ASSAULT
Útok temných bestií byl sice odvrácen, ale darkwander bude jistě bojovat tak dlouho, do kud nebude poslední rebel zprovozen ze světa.

15 SEEK & DESTROY
Zahrajte si, vystřelte si a až zase budete rejt kabinou zem, dejte si radši Street Fightera a všechny je tam zřiďte!

12SID & AL'S INCREDIBLE TOONS
Další "neuvěřitelnost" od Dynamixu. Tentokrát kočka a myš v hlavní roli.

8 SIMCITY 2000
Postavte si město!

11 TFX
Další hra do kolekce nových špičkových leteckých simulátorů.

14 UNNATURAL SELECTION
Charles Darwin kdysi řekl, že život je boj a zvítězit mohou jen ti nejodolnější.

NÁVODY

22 GABRIEL KNIGHT
30 NOBBY
21 SVĚTÁK BOB
25 WIZARDRY VII

MAGAZIN

31 ATARI FALCON 030
32 MODEMY

NEWS, CHEATS, INFO

17 DOPISY ČTENÁŘŮ
18 PLAKÁT EXCALIBURU
51 PŘEDPLATNÉ EXCALIBURU

PŘÍŠTĚ, 2.KVĚTNA'93

SECOND SAMURAI, DISPOSABLE HERO, DISCIPLES OF STEEL, IRON HELIX, NHL HOCKEY, TURRICAN 3...

BÝVÁ DOBRÝM ZVYKEM

každého časopisu, udržet si svůj vlastní image, podle kterého jej čtenář na pultech novinových stánků snadno rozpozná. Takovýto image tvoří nejrůznější prvky jako je velikost a vzhled obálky, počet stran, LAYOUT, vazba a u recenzních časopisů našeho typu i hodnotící tabulka. EXCALIBUR poznáte podle toho, že žádný z výše uvedených prvků nevydrží ani 3 čísla. Ačkoliv se Vám to bude zdát nepravděpodobné, Excalibur si na těchto změnách svůj image NEZAKLÁDÁ. Cílem těchto změn je vytvořit pro Vás ten nejlepší časopis, po jehož přečtení Vám nikdy nepřijde líto peněz, které jste za něj museli zaplatit.

V poslední době bylo těch změn poněkud více než obvykle. Ať už to bylo složení redakce, počet stran, velikost, vzhled a typ obálky, LAYOUT nebo hodnotící tabulky. Takže jsme si řekli: "Pauza" a bez dalších změn byste se měli s EXCALIBUREM setkávat v této podobě nejméně dalších 6 čísel, to jest podle našich předpokladů asi půl roku (pche -pozn. vyd.).

To, čemu bych se chtěl věnovat v tomto úvodníku, jsou hodnotící tabulky, snad nejvděčnější téma Vašich kritik na naši adresu. Nuže hodnotící tabulka se skládá z nejnutnějších informací o hře jako je její název, firma a rok výroby. Dále je zde uvedena konfigurace počítače na kterém lze hru bez problémů spustit. Veškeré body nebo procenta z minulé doby jsme až na jedno nahradili krátkým slovním popisem, který má podle nás vyjádřit daleko více než pouhé nicneříkající číslo, mimo to je u většiny her ještě srovnání s produkty z minulé doby. Myslíme si že to je dobrý nápad (netvrdíme že originální), protože nejlepším způsobem jak si o něčem udělat představu, je srovnat to s něčím jiným, už známým.

A na závěr hodnotící procento. Často nám vytýkáte, že jsme té či oné hře dali až příliš mnoho procent a doplňujete to otázkou: "Co až přijde lepší hra, dáte jí snad 102%?". Odpovídáme: "Ne, nedáme!". V této věci by se mělo udělat jednou pro vždy jasno. Hodnocení hry je vždy vázáno k datu jejího vzniku. To znamená, že pokud nějaká hra získá čirou náhodou tak vysoké procento jako je 99% nebo 100%, je to dáno její kvalitou v tom daném jediném okamžiku. O měsíc nebo už o týden později se třeba objeví hra o mnoho lepší a získá to samé procento. V tomto okamžiku by tedy měsíc stará hra získala třeba jen 95%, protože byla právě překonána.

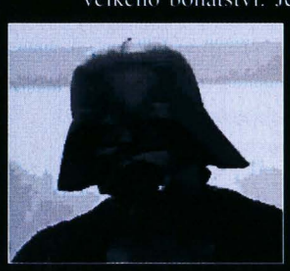
No a to by bylo pro tentokrát vše.

za redakční tým NAPOLEON

REBEL ASSAULT

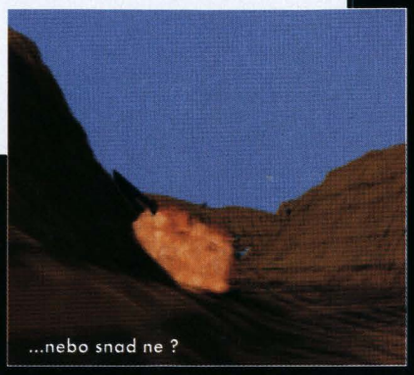
Útok temných bestií byl sice odvrácen, ale DARKWANDER bude jistě bojovat tak dlouho, dokud nebude poslední rebel zprovozen ze světa.

Daleko v hlubokém vesmíru, tam, kde kdysi vládl klid a mír. V té části vzdálené galaxie, kde byla jedna z nejmocnějších a nejvyspělejších hvězdných soustav. Ano, tenkrát zde bylo vzkvétající společenství planet, které neslo hrdý název "Republika". V jejím čele stála mocná rada senátorů, složená převážně z moudrých rytířů řádu Jedi. Vliv republiky stále narůstal, a to přinášelo velké zisky pro všechny. Našli se ovšem i tací, kteří byli stále nespokojeni a pomýšleli na větší bohatství. Ti obratně využívali naskytnutých příležitostí k tomu, aby se postupně vetřeli do přízně vlivných občanů. A tak se jednoho dne stalo, že se do čela mocné republiky dostala skupina mocichtivých senátorů, kteří brzy po zvolení do svých úřadů zapomněli na své sliby a hnali se tvrdohlavě za vidinou velkého bohatství. Jediní, kteří hájili cestu spravedlnosti, byli rytíři řádu Jedi. Proto byli jako první, pomocí lsti, zbaveni práva rozhodovat o budoucnosti Republiky. Tím nastalo temné období teroru a bezpráví. Impérium, pod vedením nově zvoleného císaře, si za pomoci armády začalo podmaňovat okolní rozptýlené světy. Mnozí císařovi pomocníci však využívali císařských vojsk k prosazování svých zájmů, takže vládcova moc slábla, ale zato jeho guvernéři nabyli takového bohatství, že se stali nekontrolovatelnými vládci Galaxie. Jen malé množství planet se vzbouřilo proti této nespravedlnosti. Vytvořili vlastní svaz a rozhodli se bojovat za obnovení staré Republiky. Byla to jediná šance, jak se zbavit neúnosné tyranie a vymanit se z nadvlády Impéria. Zpočátku byli v menšině, ale stále se k nim přidávaly další a další planety. Brzy se rozpoutala největší a nejstrašnější válka v dějinách vesmíru...



...hlubokou temnotou je již slyšet řev raketových motorů Hvězdných destruktorů chráněných TIE FIGHTERy.

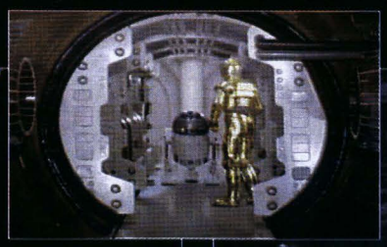
Někde na ledové planetě je jeskyně, kterou musíte bezpodmínečně proletět.

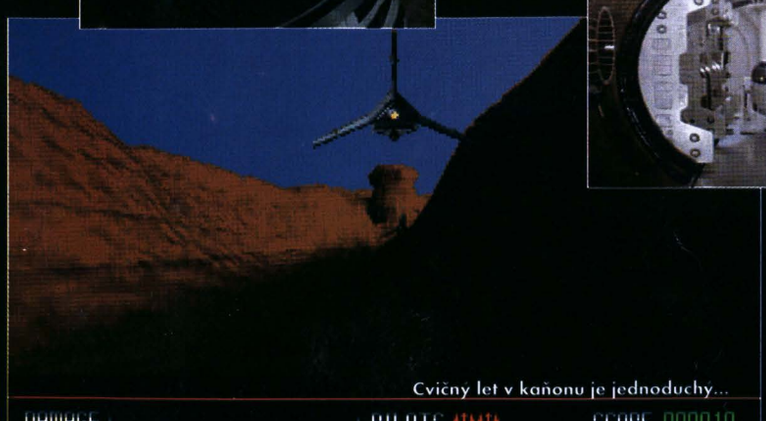


...nebo snad ne ?

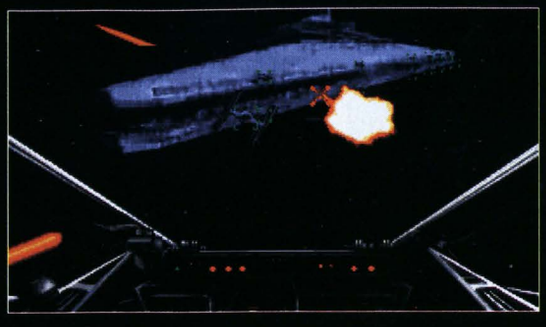
To hrozné černé poselství ze Smrtící hvězdy se blíží světelnou rychlostí k planetě Povstalců. O něco později se na téže planetě otevírají kryty hangárů a atmosférou proniká vstříc smrtelnému nebezpečí několik X-WINGů. Střet povstalecké letky a stíhaček Impéria se neúprosně blíží. Zatímco vydává tajemný DARK VADER z vojenské základny impéria neúprosné rozkazy, které mají vést ke zničení rebelské planety, první protonový náboj opustil hlaveň povstaleckého děla a nepřátelská stíhačka se rázem proměnila v miliony žhavých částic. Jako odvetné gesto vyšlehly dva zelené paprsky z imperátorské stíhačky a zasažený povstalecký letoun ztratil orientaci a zmizel v hloubi bezedného vesmíru. Ani jedna ze znepřátelených stran nešetřila lasery ani protonovými zbraněmi. A tak celý boj trval jen několik málo minut, ale i tak krátká doba stačila na to, aby byly jednotky Impéria rozmetány na hvězdný prach. Tento útok temných bestií byl sice odvrácen, ale DARK VADER bude jistě bojovat tak dlouho, dokud nebude poslední rebel sprovozen ze světa, nebo sám Temný pan nezemře. Tak Rebelům nezbývá nic jiného, než vycvičit dokonalou letku a zničit DEAD STAR dřív, nežli by se povedlo DARK VADERovi zničit jejich planetu...

A to je ten pravý úkol pro Vás, mstit zlo a činit dobro. Jak jste jistě pochopili z názvu hry, budete na straně dobra, to jest, budete létat za rebely. Kdo by si snad myslel, že jednoduše zničíte DEAD STAR (pro ty, pro něž není angličtina právě silnou stránkou - HVĚZDU SMRTI) a budete mít od Imperátorů pokoj, tak ten se opravdu plete. Nejprve musíte absolvovat čtyři tréninkové mise, ve kterých se mimo ovládání joysticku naučíte létat v koridoru, vyhýbat se nepříjemným asteroidům a v neposlední řadě i obstojně střílet. Ovládání (dá-li se soustavné střelbě říci ovládání)





Cvičný let v kaňonu je jednoduchý...



se Vám jistě dostalo do rebelské krve a tak nezbývá, než se střemhlav vrhnout na hvězdný destruktor, který se pomalu ale jistě blíží k vaší rodné základně. Pak už stačí jen zničit několik desítek Walkerů a prolétnout osudným rojem asteroidů se stíhačkami impéria v zádech a další část a pasword Vás nemine. Komu snad vadí stísněný prostor, ať raději vypne počítač a jde se protáhnout ven, protože..... ne, nezlobte se, ale kdybych řekl vše co Vás čeká, nebyli by jste překvapeni a radost z dohrání hry by Vás tolik netěšila. Jediné co vám ještě řeknu je to, že po absolvování všech čtrnácti misí Vás čeká pěkný konec a pozvání k dalšímu dílu. Ale teď se budu raději věnovat REBELOVI po jiné stránce a tou je grafika a hudba.

Jak již z obrázků vyplývá, grafika je absolutní a dá se srovnat snad jedině s hrou THE 7th GUEST a žádnou jinou hrou, a proto se budu zabývat jinými věcmi a srovnání nechám do hodnotící tabulky. Celá hra je vlastně jedno velké animované demo, do kterého zasahujete "zuřivou" střelbou. Z toho vyplývá, že hra je akčního typu. Plynulost je velmi vysoká i na takových strojích jako je 386 SX, jelikož trasy misí jsou již předem nadefinovány ve fraktálové grafice. Za tuto plynulost však "zaplatíte" tím, že vás počítač sám vede a vy se můžete jen vyhýbat překážkám (občas vám dá na výběr, chcete-li letět vlevo nebo vpravo) a zuřivě střílet. Což ovšem vůbec nevadí, protože byste stejně obojí nestíhali.

Mezi každou misí je digitalizovaná, nebo jinak upravená animovaná sekvence doprovázená zvukovými efekty, nasamplovanými hlasy a samozřejmě hudbou, která se mění podle situace. REBEL je (jako ostatně každá hra na CD) od začátku až po ten úplný konec namluvený.

Takže, kdo ještě nikdy neviděl hru na CD-ROM, nedovede si ani představit, co vše je možné vměstnat na tuto malou duhovou "placku". A tak nezbývá než si koupit mechaniku CD-ROM a REBELA, zasednout k počítači a hrát a hrát a hrát, protože hra REBEL ASSAULT si to určitě zaslouží.

BEAST

REBEL ASSAULT, LUCASARTS. **DOP:** PC 486/DX, CD-ROM, Joystick, SB, 4 MB RAM **MIN:** PC 386/SX, CD-ROM, 4 Mb RAM **PRO:** rychlá, dokonalá grafika, perfektní hudba a zvuky **PROTI:** žádný logický problém. **HODNOCENÍ: 90%**

...záhy se ocitá pod ostrou palbou vašeho X-WINGa.

EASY	MEDIUM	HARD
FALCON	BIGG	ACKBAR
ANOAT	KAIBURR	FORNAX
YUZZEM	MYNOCK	BESBIN
BRIGIA	DAGOBA	KESSEL
GREEDO	MIMBAN	ORGANA

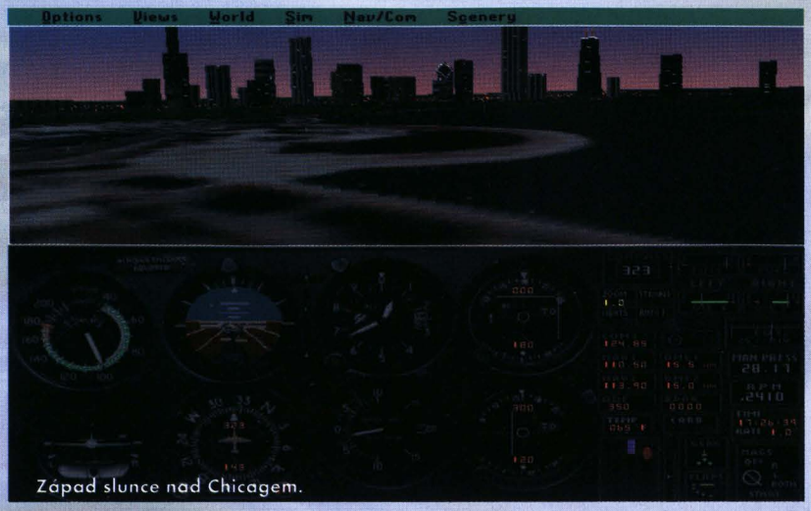
POROVNEJ:
X-WING. Stejná firma a námět, ale hry se diametrálně liší. X-WING je vektorový simulátor, REBEL ASSAULT je zuřivá "střílečka" s dokonalou grafikou (také rozdíl délky je okolo 400 MB).

Hvězdný destruktor se blíží...

Konečně jsme našli tu jeskyní...

FLIGHT SIMULATOR 5

Celá staletí se člověk pokoušel pokořit živel jménem vzduch. Kolik geniálních i chorých mozků se pokoušelo odpoutat se od země a vzlétnout.



Západ slunce nad Chicagem.

Jdnes, kdy můžeme téměř denně na obloze spatřit letadlo, helikoptéru či balón, bohužel se z oblohy vytratil velice zajímavý letecký prostředek jménem virník - i tak krutá dovede být vědecko - technická revoluce, zůstává pro mnohé pilotovaný let pouze snem. Ti movitější se zapisují do leteckých kurzů, ti odvážnější létají na rogallech, ...a ti ostatní si pořídili zatím nejrealističtější letecký simulátor, Flight Simulator 5.

Letos je tomu právě 16 let od chvíle, když tým firmy SubLOGIC složený z Bruce Artwicka a Stu Momenta uvedl zřejmě první letecký simulátor pro osmibitový počítač Apple II. Jejich dílka si v roce 1981 všiml Bill Gates, majitel firmy Microsoft, a přesvědčil oba programátory, aby pracovali pro jeho firmu. Z této spolupráce vznikla série s názvem Flight Simulator. Poslední výtvor má pořadové číslo pět.

Největší změnou oproti předešlé verzi jest umocnění počtu barev na druhou. Flight Simulator 5 totiž pracuje v grafickém režimu 640x400x256. Pokud ale nevlastníte SVGA kartu s minimálně 512 kB RAM, můžete hru spustit i na obyčejné VGA kartě v režimu 320x400x256.

Když jsem po instalaci spustil hru, čekalo mě nemilé překvapení. Začal jsem počítat barvy na obrazovce. Pokud jsem vynechal barvy palubní desky, napočítal jsem asi šestnáct barev. Toto číslo mě trochu zarazilo. Naštěstí mě čekalo další překvapení při bloudění pralesem rozsáhlých pull-down menu. Zde se dá mimo jiné nastavit míra věrnosti zobrazování simulace. Jestliže se zapnou textury mraků, letadel, domů, rozsvítí se přistávací světla, nechají se zobrazovat stíny letadel a budov ...a navíc máte minimálně 4MB RAM, potom se grafika stane nejsilnější stránkou celého simulátoru.

Bohužel jsem neměl možnost posoudit, jak se tato nastavení projeví na pomalejších počítačích. Test probíhal na počítači 486DX/40MHz s grafickým VLB akcelerátorem Cirrus Logic 5428 a 4MB RAM, kde jsem žádné zpomalení nezpozoroval a let probíhal velice plynule.

Možná, že to bude vypadat podivně, ale na celém simulátoru mě nejvíce zaujaly mraky. Jsou jednak téměř dokonale graficky zpracované (pouze při zapnuté volbě textury mraků) a navíc se při nastaveném větru také pohybují.

Jestliže grafika je nejsilnější stránkou celého simulátoru, potom zvuk je jeho největší slabinou. Kupovat si kvůli FS5 zvukovou kartu považuji za vyhozené peníze. Celé hra totiž obsahuje sedm docela povedených zvuků a žádnou hudbu.

Pokud jsem v úvodu článku psal o pralese pull-down menu, nešlo o nadnesené přirovnání. Pouze nabídek různých aspektů simulace je nepřeberné množství. Nastavit se dá: teplota, tlak, čas, roční období, rychlost a směr větru, turbulence, oblačnost, můžete si také zapnout zobrazování hvězd na obloze, jejichž umístění odpovídá realitě, takže se podle

Pokus o nouzové přistání na silnici.

nich můžete i orientovat. Je třeba říci, že tyto volby nejsou jen lacinou šalbou, ale mají vliv na průběh letu. Posouzení všech možností snad ani není v silách jednoho jedince, takže při výběru budete pravděpodobně ovlivněni svými povahovými rysy.

Melancholik nejspíše bude létat na jaře v podvečer, s mírnou oblačností a teplotou okolo 10oC v 1000m. Při těchto povětrnostních podmínkách doporučuji létat nad Chicagem a pozorovat v mírné výšce západ slunce, který provází tmavnoucí obloha a první rozsvěcející se hvězdy, zatímco se pod trupem Cessny rozvíjí koberec utkaný z barevných střípků velkoměsta probouzejícího se k nočnímu životu.

Všechny objekty jsou precizně vykreslené jako tato Cessna.

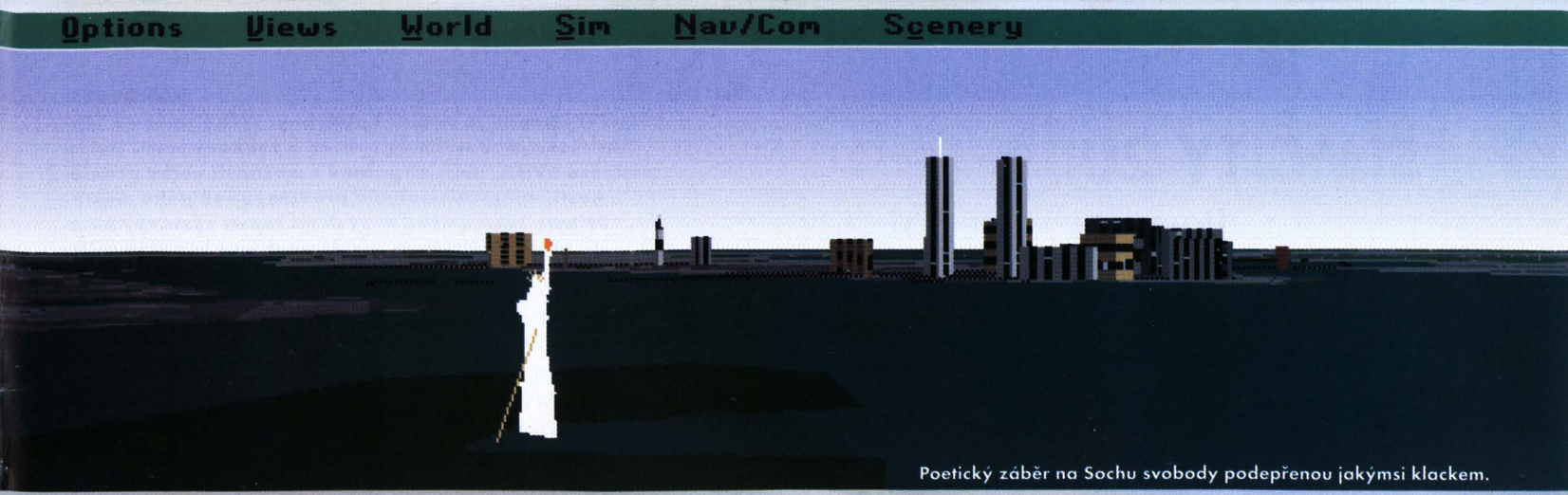
Dobrodružné povahy si navolí let v zimě s vysokou oblačností a s teplotou hluboko pod bodem mrazu. Nasednou do svého Camelu a ve velké vichřici budou provádět akrobatické kousky okolo hlavy Sochy svobody, nebo se budou snažit ve stylu Top Gunu o nízký průlet nad letadlovou lodí.

Pro piloty všech kategorií jsou připraveny lety s instruktorem. Začátečníci si budou procvičovat pojíždění po letišti, start, přistání či jednoduché obraty ve vzduchu. Profesionálové ocení možnost vypilovat svoje akrobatické kousky. Po skončení lekce se objeví analýza vašeho letu, což nejvíce oceníte při nacvičování akrobacie.

Svojí akrobatickou show si samozřejmě můžete zaznamenat na disk, a posléze se již můžete kochat pohledem na svoje akrobatické figury, či analyzovat svoje chyby.

Neúspěšný pokus podlétnout Golden Gate u San Franciska střemhlavým letem.

FLIGHT SIMULATOR 5, Microsoft 1993. **MIN:** 286/12MHz, VGA, 1MB RAM, 7MB volného místa na HDD. **DOP:** 486DX/40MHz, SVGA minimálně 512kB, 4MB RAM, dva analogové joysticky, myš. **PRO:** ukrutně realistická simulace, perfektní grafika, příjemné ovládání, lety s instruktorem. **PROTI:** žádná hudba, málo zvuků, stereotyp. **HODNOCENÍ: 77%**



Poetický záběr na Sochu svobody podepřenou jakýmsi klackem.

Za každých okolností, i v průběhu letu, si můžete vybrat ze čtyř letadel. Cessna Skylane RG R182 je vhodná pro klidné lety a při seznamování se simulátorem. Pro dovádění vysoko v mracích, nebo pro lámání rychlostních rekordů je určen Learjet 35A. Pro téměř vrcholnou akrobacii a pro milovníky historických letounů je vhodný dvouplošník Sopwith Camel. Pokud si myslíte, že patříte k letecké špičce, tak si zalétejte na větroni Schweizer 2-32 Sailplane a s největší pravděpodobností si to myslet přestanete.

Z celého programu je zřejmé, že se jeho autoři snažili o maximální možnou reálnost simulátoru. Prostory, ve kterých můžete létat, odpovídají skutečnosti, neboť jsou převzaty z počítačových záznamů National Oceanic and Atmospheric Administration. Startovat můžete ze skutečných letišť v Chicagu, New Yorku, San Francisku, Los Angeles, Seattlu, Paříže či Mnichově. To vše jen v základní verzi. Jestliže si přikoupíte speciální data disky, rozhodně si na nedostatek prostoru nebudete stěžovat. Frekvence, na kterých hovoříte s řídící věží, odpovídají radiovému provozu té které oblasti.

Také let vlastního letadla je doveden téměř k dokonalosti. Letadlo se ve vzduchu chová velice realisticky a přesně reaguje na necitlivost řízení či na vnější podmínky.

Některé jsou věci vypiplané do takových podrobností, až se tím odmítám smířit. Např. při letu odpoledne je pilotní deska zobrazena normálně. Po setmění ztmavne a v noci vypadá jako osvětlená červenou lampičkou. Podobných hračiček najdete na simulátoru ještě nemalé množství.

Sopwith Camel se připravuje na večerní akrobatickou show nad Chicagem.

Ovládání se oproti předešlým verzím výrazně neliší. Letadlo lze ovládat buď klávesnicí, joystickem nebo dvěma joysticky, přičemž ovládání pomocí klávesnice mi připadá velice těžkopádné. Při použití dvou joysticků se jedním ovládá směrovka a výškovka, a druhým plynová páka a křidélka. Hra pomocí analogového joysticku výrazně zvyšuje již tak vysokou věrnost letu. O použití dvou joysticků ani nemluvě. Ovládání má pouze jednu malou chybičku. Kalibraci joysticků musíte provést před startem podle palubních přístrojů. Celkově je ovládání úměrně složité vzhledem ke snaze o realitu simulátoru.

Přes nesporné kvality programu se domnívám, že i obrovský fanda letectví a simulátorů začne po kratší či delší době pociťovat jistý stereotyp, ze kterého nebude vyveden ani pořízením dalších data disků. Tuto skutečnost považuji za jediný vážnější nedostatek této jinak velice kvalitní hry. Ale jestliže si chcete udělat alespoň trochu realistickou představu o létání, jinou možnost na PC-compatible nemáte.

GENAGEN

Imaginární město vymyšlené firmou Microsoft.

Na výše poukazované realitě letu jsem našel pouze jedinou vážnější slabinu. Lety s Cessnou ve výšce okolo 40km považuji za dosti velký úlet. Mimochodem teploměr v kabině ukazoval -80oC.

Než se naučíte využívat nepřeberný počet možností tohoto simulátoru, je pro vás připraveno několik scénářů. Můžete létat nad potemnělým Chicagem, kol hlavy Sochy svobody či prokázat svoje mistrovství v jakémsi vzdušném slalomu.

Pokud vás omrzí samota a již vám nestačí dialog s řídící věží, můžete si pomocí modemu zalétat se svým přítelem (respektive přítelkyní). Jestliže tedy nejste napojeni na digitální ústřednu, můžete si v klidu vychutnat požitek ze skupinové akrobacie...

Létání ve větroni léčí nervy, neboť vaše zvuková karta mlčí.

SIMCITY 2000

Postavte si město!

POROVNEJ:
SIMCITY. Nápad je více než podobný. Velké změny k lepšímu jsou především v grafické a zvukové části. Nejen podpora SVGA, ale i 3D pohled s možností volby vzdálenosti, výborně doplňuje představu reálného města. Přibylo také mnoho nových možností výstavby a tím i více složitějších problémů, které je nutno řešit.

Již naši předci se snažili najít vhodné místo, které by skýtalo úkryt před dravými šelmami, nepřáteli z jiných kmenů a veškerými nepříjemnými vlivy způsobené změnou počasí. Proto hledali, stavěli a budovali. Ponuré, tmavé jeskyně byly postupem času nahrazeny moderními, civilizovanými komplexy budov a mrakodrapů.

Tato skutečnost dala roku 1989 firmě MAXIS podnět a inspiraci k vytvoření nezapomenutelného díla s názvem SIMCITY. Představovat tuto hru či firmu pravděpodobně není nutné. Mnoho hráčů se snažilo všemi silami vytvořit ekonomicky silné a rozkvétající se město, které by dokázalo odolávat všem požárům, povodním, tajfunům a ostatním přírodním katastrofám. Po tomto zářivém triumfu, který vynesl firmu MAXIS na samotný vrchol hráčského žebříčku, nastal čas klidu a ticha. MAXIS v tomto období vytvořil několik her založených na stejném principu jako SimCity. Jmenujme alespoň SIMEARTH, SIMANT, SIMLIFE a v neposlední řadě třírozměrný A-TRAIN. Žádná z těchto napodobenin však již neměla velký ohlas, a tak nedávno MAXIS přišel na trh s originálem v novém plášti nazvaným SimCity 2000.

Vynikající třírozměrně zpracovaná grafika podporující SVGA. Svým vzhledem je velmi podobná hře A-TRAIN a to nejen v grafice. Do detailů prokreslené domy můžete sledovat ze všech světových stran. Pro udržení přehledu a kontroly se na město máte možnost dívat z několika přesně stanovených vzdáleností. Ovládání je velmi podobné programu Windows, čili přes ikony s určitým množstvím méně užívaných pokynů v menu. Tento styl ovládání dovoluje zvětšovat, zmenšovat, volně pohybovat a překrývat ovládací a kontrolní okna. Záleží tedy pouze na vás, jak bude vypadat vzhled obrazovky. Krátkým podržením levého tlačítka myši na vybrané ikoně vyvoláte přehled možností ve zvoleném oboru. Zároveň tímto tlačítkem po umístění vykonáte vybranou činnost. Pravé tlačítko slouží k centrování pohledu.

Pro ušetření času a nervů se zjišťováním k čemu slouží jednotlivé ikony v ovládacím menu, vám předkládám kompletní soupis s krátkým vysvětlením. Předem vás chci ovšem upozornit, že při zapnutí hry nebude vaše možnost výběru tak rozsáhlá. S rostoucím městem a plynoucím časem vědci neustále bádají na vývoji a nových projektech, kterými vám pak budou postupně doplňovat nabídku.

BULLDOZER (buldozer)
Demolish/Clear, 1$ - Odklizení sutin a ničení budov, silnic, stromů, atd.
Level Terrain, 25$ - Vyrovná veškeré výškové rozdíly na hladinu prvotního použití buldozeru.
Raise Terrain, 25$ - Zvyšuje reliéf krajiny.
Lower Terrain, 25$ - Snižuje reliéf krajiny.
De-Zone, 1$ - Po likvidaci např. obytné budovy zůstane prostor neustále vyhrazen rezidenční oblasti. Je tedy nutno onu zónu vyčistit.
LANDSCAPE (krajina)
Trees, 3$ - pokryje krajinu stromy
Water, 100$ - vytváří jezírka pro dekorativní účely a podporuje vodní elektrárnu.
DISPATCH (Nasazení) - Lze použít pouze v případě nehody.
Dispatch Police - Jednotky rychlého nasazení potlačující nepokoje.
Dispatch Firefighters - Speciální oddíly požárníků určené k boji s ohněm, toxickými látkami a povodněmi.
Dispatch Military - Vojenské jednotky se speciálním výcvikem. Možnost využití až po postavení armádní základny.
POWER (Energie)
Power Lines, 2$ - Dráty rozvádějící el. proud po celém městě.
Coal Power, 4000$, 200MW - Uhelná elektrárna na pevná paliva. Spalováním se vytváří mnoho kouře a černého popílku, který se usazuje na veškerých budovách ve městě. Obyvatelé mohou protestovat, když každé dva roky musí opravovat svá stavení.
Hydroelectric, 400$, 20MW - Vodní el. je čistá a efektivní. Jsou ovšem nutné velké kapitálové investice.
Oil Power, 6600$, 220MW - El. na tekutá paliva. Výrobní náklady elektřiny kolísají s cenou ropy. Je podstatně čistší než uhelná el.
Gas Power, 2000$, 50MW - Provoz je velmi drahý. Opět je čistější než el. uhelná.
Nuclear, 15000$, 500MW - Jaderná el. je čistá, efektivní, levná, ale nebezpečná svému okolí.
Wind Power, 100$, 4MW - Větrná el. je velmi čistá a spolehlivá. Méně nákladná než sluneční.
Solar Power, 1300$, 50MW - Sluneční el. je čistá, levná, ale nespolehlivá. V zamračeném počasí nechá obyvatele bez proudu.
Microwewe, 28000$, 1600MW - El. založená na principu šíření krátkovlnného záření. Satelit zachycující sluneční energii a přenáší ji pomocí paprsků na zem. Efektivní, čistý a spolehlivý.

SIMCITY 2000, 1993, MAXIS. **DOP:** PC, myš, Sound Blaster nebo Macintosh LC II, 4 MB RAM. **MIN:** PC, 4MB RAM, VGA. **PRO:** Dokonalá do detailů propracovaná grafika. Dobrá zábava. **PROTI:** Nic nového pod sluncem, pouze oprášení staré věci. **80%**

Fusion, 40000$, 2500MW - Přímé štěpení atomových jader. Při havárii nehrozí poškození okolních budov. Čisté, efektivní a drahé.
WATER (Vodovody)
Pipes, 3$ - Trubky sloužící k rozvodu vody. Pro potřebný tlak je nutno stavět čerpadla.
Water Pump, 100$ - Čerpadla dodávající městu vodu. Jejich účinnost se zvyšuje pokud jsou v blízkosti stojaté vody. Dodávka kolísá s ročním obdobím.
Water Tower, 250$ - Vodní věže sloužící jako zásobárny, pomáhají potlačit výkyvy způsobené ročním obdobím.
Treatment, 500$ - Čističky podporují ekologii a snižují znečištění města.
Desalinization, 1000$ - Pumpy nejsou schopné přečerpat mořskou vodu, proto je nutno nejdříve vodu zbavit soli.
CITY BONUS (Odměna města) - Závisí na velikosti města.
Mayor's house - Starosta. Po dosažení 2000 obyvatel.
City Hall - Radnice. Po dosažení 10000 obyvatel.
Statue - Pomník. Po výstavbě radnice.
Plymouth Arco, 100000$, 55000 obyvatel - Stavba pevná jako skála. Velmi dobře snáší otřesy půdy. Podporuje těžký průmysl. Nehodí se do oblastí s ekologickou čistotou.
Forest Arco, 120000$, 30000 obyvatel - Horní patra jsou zalesněná, z toho je také odvozen název. Ekologicky čisté se zabezpečením reciklace přírodních zdrojů. Obsahuje bohaté kulturní vymoženosti nahrazující televizi a rádio. Avšak tato laciná kultura kazí mládež a tím vzrůstá kriminalita.
Darco, 150000$, 45000 obyvatel - Tuto moderní stavbu navrhl a postavil architekt, jehož myšlení nikdo nepochopil. Mnoho inženýrů se pozastavuje nad tím, že budova vůbec stojí. Je zde mnoho samoúčelně propojených chodeb. Proslýchá se, že zde žijí podivní obyvatelé ve větracích šachtách.
Launch Arco, 200000$, 65000 obyvatel - Moderní orbitální základna. Biologické podpory kyslíku. Zásobuje potravinami tisíce obyvatel. Není to odzkoušeno, ale vnitřní cyklus by měl postačit na 20 let života. Aktivní ochrana proti zemětřesení a bouřím. Samostatná nukleární jednotka pohání celou budovu. Přebytek energie je konzervován rozložením vody na vodík a kyslík.
ROADS (Doprava)
Road, 10$ - Silnice je základní druh dopravy. Podporuje růst města.
Highway, 100$ - Dálnice jsou rychlé a efektivní. Bez nájezdů jsou ovšem k ničemu.
Tunnel, 150$ - Tunely slouží k lepšímu využití terénu.
Onramp, 25$ - Nájezd na dálnici.
Bus Depot, 250$ - Autobusové nádraží bude využívat polovina obyvatel v případě, že bude dobře umístěné.
RAIL (Železniční doprava)
Rail, 25$ - Železnice snižuje dopravní zatížení. Nádraží je nutno rozmisťovat s velkou rozvahou, aby nedošlo k nevyužitým spojům.
Subway, 100$ - Podzemní železnice neboli metro.
Rail Depot, 500$ - Nádraží umožňuje cestujícím nastupovat a vystupovat.
Sub Station, 250$ - Zastávka metra. Obdoba pozemního železničního nádraží.
Sub<—->Rail, 250$ - Spojovací článek mezi pozemní dráhou a metrem.

PORTS (Přístavy)
Seaport, 150$ - Mořský přístav slouží k vnější přepravě. Najde své uplatnění v případě, že město má více jak 10000 obyvatel.
Airport, 250$ - Letiště je velmi důležité pro meziměstskou dopravu nákladu a cestujících. Vyplatí se, když má město více jak 15000 obyvatel.
RESIDENT ZONING (Obytné čtvrtě)
Light Residental, 5$ - Nízkou zástavbu tvoří rodinné domky.
Dense Residental, 10$ -Vysokou zástavbu tvoří kromě rodinných domků, také nájemné budovy a výškové domy.
COMMERCIAL ZOANING (Obchodní centra)
Light Commercial, 5$ - Nízká zástavba zahrnuje veškerý servis, obchodní síť, hotely, nákupní domy a údržbářskou činnost.
Dense Commercial, 10$ - Výšková zástavba zahrnuje kompletní nízkou a navíc umožňuje rozvoj bankovnictví, finančních služeb a realitních kanceláří.
INDUSTRIAL ZONING (Průmyslové oblasti)
**Light Industrial, 5$** - Dense Industrial, 10$ - Průmysl jako takový tvoří sám o sobě páteř města. Nové obyvatelstvo se stěhuje za prací do blízkosti těchto průmyslových částí. Výroba roste, aby uspokojila vnější potřeby.
EDUCATION ZONES (Centra vzdělanosti) - Vytváří "IQ" a vzdělávací quecient. Vzdělanost ovlivňuje mnoho faktorů zahrnující kriminalitu, produktivitu a prosperitu. Působí rozdílně na každou věkovou kategorii.
School, 250$ - Školy reprezentují primární a sekundární vzdělanost obyvatelstva. Jsou určeny pro lidi od 5 do 20 let.
College, 1000$ - Fakulty a university poskytují vzdělání na vysoké úrovni. Zvyšují "IQ" 15 až 25 letým lidem.
Library, 500$ - Knihovny slouží všem věkovým kategoriím. Nižší stupeň než základní a vysoké školy.
Muzeum, 1000$ - Opět zvyšuje "IQ" všem věkovým vrstvám. Muzea mají větší efektivitu nežli knihovny a také úměrně k tomu vyšší cenu.
HEALTH AND SAFETY ZONES (Zdravotní a bezpečnostní instituce) - Zahrnuje veškerý městský servis k poskytnutí dostatečné ochrany obyvatelstvu.
Police, 500$ - Policejní sbory potlačují kriminalitu.
Fire Station, 500$ - Požární stanice nejen oheň likvidují, ale také poskytují prevenci proti němu. Dále pomáhají zdolat jakoukoliv nehodu.
Hospital, 500$ - Nemocnice jsou prospěšné zdraví a blahu obyvatelstva.
Prison, 3000$ - Zdokonaluje služby policie v případě velké kriminality.
RECREATION ZONES (Rekreační oblasti) - Podporují obytné čtvrtě a dávají podnět k dojmu krásného a dokonalého města pro život.
Small Park, 20$ - Big Park, 150$ - Malé i velké parky najdou své ocenění v lokálních oblastech.
Zoo, 3000$ - Zoologické zahrady jsou velmi žádoucí v obytných oblastech. Zároveň také zvyšují turistický ruch.
Stadium, 5000$ - Stadiónů je několik druhů, pro různé jednotlivé sporty. Obyvatelé jsou více nadšení a loalnější, když mají v oblibě svůj team do kterého mohou vložit své naděje.
Marina, 1000$ - Lze umístit pouze na vodě.
PLACE SIGN (Cedule) - Umisťování cedulí a návěstí ve vašem městě nemá žádný zvláštní užitek. Slouží pouze pro zlepšení orientace.
QUERY TOOL (Informace) - Při ukázání na libovolný objekt ve městě, získáte o tomto objektu veškeré detailní informace. Pro rychlé použití, stačí stlačit a podržet tlačítko "shift".
ROTATE (Otáčení) - Dvě ikony sloužící k otáčení hlavního okna ve směru a proti směru hodinových ručiček, a to vždy pouze o 90 stupňů.
ZOOM (vzdálenost) - Dvě ikony sloužící k přibližování a vzdalování pohledu v hlavním okně. Pouze ve třech přesně definovaných vrstvách.
CENTER DISPLAY (Centrování) - Po použiti umístí zvolený bod do středu obrazovky.

MAP DISPLAY/WINDOW (Mapa v okně) - Vytvoří malou mapu města v pohledu shora. Vlevo vedle okna je několik ikonek po jejichž aktivaci se na mapě zobrazí kompletní informace v daném oboru. Např. stav vodního hospodářství, energetiky, dopravy, populace, kriminality, atd.
GRAPHS DISPLAY/WINDOW (Grafy v okně) - Náčrty vyjadřující krátkodobé a dlouhodobé trendy rozvoje.
POPULATION DISPLAY/WINDOW (Zobrazení populace v okně) - Dovoluje sledovat vývojové trendy, vzdělanost, populaci, zdravotní stav, atd. jednotlivých věkových kategorií.
INDUSTRY DISPLAY/WINDOW (Okno pro zdanění průmyslu) - V jedenácti odvětvích ukazuje požadavky a úroveň zdanění místního průmyslu. Ovlivňuje roční příjmy.
NEIGHBORS DISPLAY/WINDOW (Okno sousedních měst) - Ukazuje jména a velikosti sousedních měst. Můžete tak porovnat růst a populace.
BUDGET WINDOW (Rozpočtové okno) - Jedno z nejdůležitějších oken. Objevuje se automaticky vždy na konci roku. Jádro vašich příjmů a výdajů. Rozhodujete zde o cenách, daních a tím také i stavu vaší pokladnice. Pro vaší orientaci je zde několik položek. Vlevo jsou názvy daného oboru. Vedle hrubé odhady danění a výdajů v procentech. Další dvě okna jsou věnována příjmům a nákladům v dolarech. Kniha vám do detailů rozkreslí a dá možnost ovlivnění zvolené finanční operace v daném odvětví. Otazník podá zprávy a výhrady pověřené komise vzhledem k vašemu počínání.
Property taxes - Výši vlastnické daně je možno nastavit od 0% do 20%. Doporučená hodnota je ovšem 7%. Pomocí knihy rozdělujete daně zvlášť pro obytné, obchodní a průmyslové oblasti.
City Ordinances - Určuje program, nařízení a stanovy města. Přes knihu se dostanete na rozpis programů které můžete podpořit. Jsou rozděleny do pěti kategorií: finance, bezpečnost a zdraví, vzdělání, promoce a ostatní. Rozvinout antidrogovou kampaň, zavést bezplatné kliniky, vytvářet dobrovolné hasičské sbory a jiné podobné akce sice připravují vaši pokladnici o mnoho peněz, ale určitě přitahují do města spousty nájemníků.
Bond Payments - V případě nedostatku peněz využijte možnost půjčky se ztrátou stanovenou v procentech.
Police Department, Fire Department, Health & Welfare, Education, Transit Authority - To vše jsou položky s výdajemi a investicemi do daných oborů. Pro vynikající a správný chod těchto institucí je nejlépe věnovat plnou stoprocentní částku dolarů.
Na konci celé tabulky vidíte přehledné okno s výsledkem vašeho hospodaření. Zisky samozřejmě musí pokrýt veškeré náklady a výdaje.
ZONE DEMAND (Poptávky po oblastech) - Ukazatel zobrazující velikost poptávky po jednotlivých zónách. Výstavba určité čtvrti se vyplatí pouze v případě, že barevný sloupeček zvoleného projektu je v plusu. **Obytné čtvrtě "R"** - Zelený sloupec. **Obchodní centra "C"** - Modrý sloupec. **Průmyslové oblasti "I"** - Žlutý sloupec.

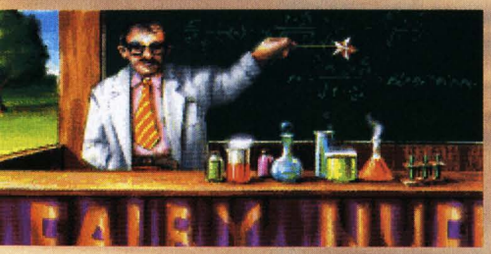
Posledních pět ikon v ovládacím menu je věnováno skrývání a zobrazování jednotlivých budov a krajiny v hlavním okně. Jejich užitek je pouze v udržení přehledu a dobré orientace.

Na obrazovce se vyskytuje ještě jedno okno, které nelze skrýt. Jeho úkolem je informovat hráče o veškerém dění. V horním řádku zobrazuje činnost, kterou v současné době provádíte, zároveň s cenou této operace. Dolní řádek ukazuje důležité zprávy, varování a doporučenou ochranu. Čtvereček vpravo je vyhrazen pro zprávu o počasí. V případě havárie či nebezpečí se okénko promění ve velkou červenou šipku, jejichž zmáčknutí vás přenese na místo katastrofy.
Myslím si, že ovládání hry jsem vám popsal vyčerpávajícím způsobem. Samotný princip hry samozřejmě již dobře znáte ze SIMCITY 1. A tak Vám tedy v současné době nic nebrání k vybudování vlastního, mohutného a ekonomicky silného města.

DUNDY

COMPANIONS OF XANTH

Démoni Xanth a Earth spolu uzavřeli ďábelskou sázku.

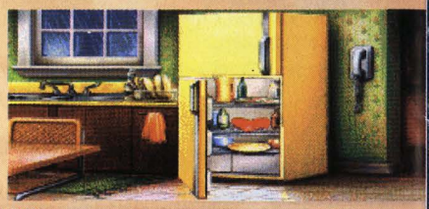


Nad hořící svíčkou se zjevují neznámé tváře. V slabém světle, které vychází z žlutavých plamínků, lze rozeznat pouze základní rysy obličeje. Patří Démonu Xanthu a Démonu Earthu, kteří mezi sebou uzavřou ďábelskou sázku. Pošlou do země Xanth dva soupeře, aby získali pro své barvy vítězný pohár. Démon Earth vsadil vše na dívku jménem Kim. Démon Xanth vkládá veškeré naděje právě do vás, malého chlapce hrdě nosící jméno Dug.

Toto nestandardní adventure vznikla v roce 1993. Jejím tvůrcem byla firma LEGEND ENTERTAINMENT. Štít s nápisem LEGEND jsme mohli na svých monitorech již spatřit při zapnutí her takového formátu jako ERIC THE UNREADY, FREDERIK POHL'S GATEWAY 1 a 2 či všech tří dílů SPELLCASTINGU. Základem vynikajícího nápadu, prvotní myšlenky a zároveň i podkladem celého děje byla kniha Pierse Anthonyho "Demons Don't Dreams" neboli Démoni nikdy nespí.

V určitém slova smyslu se dá říci, že Companions of Xanth je hra ve hře. Jak již vyplývá z výkladu intra, ovládáte mladého chlapce jménem Dug, i když pouze dočasně a krátkodobě. Jeho hlavním úkolem je opatřit si hru nazvanou Companions of Xanth, nainstalovat a spustit ji na počítači ve svém pokoji. Teprve potom si můžete zvolit postavu hlavního hrdiny a začít rozmotávat vřeteno skutečného děje hry. Samozřejmě, že s Dugem můžete počítač vypnout a jít telefonovat nebo se najíst, atd. Toto opravdu velmi originální a jedinečné zpestření umožňuje velmi zajímavou komunikaci s počítačem. Důkazem toho je například manuál nebo 3D brýle, bez kterých je obraz černobílý.

Obrazovka je rozdělena na několik částí. V pravém horním rohu je umístěno hlavní okno. Pohled je volený z očí hrdiny, což mě osobně příliš nevyhovuje, nikdy nespatříte sami sebe. O něco níže je prostor vyhrazený pro textové zprávy. Počítač vás tak informuje o veškerém dění, jako například "Zvoní telefon", "Stojíte na okraji propasti a jsxdq. š..5...", atd. V pravém dolním rohu jsou přehledně znázorněny všechny předměty, které vlastníte a jejich nynější stav. Těsně vedle je portrét hlavního hrdiny. Jeho využití najdete především v komunikaci s počítačem. V levém horním rohu vidíte standardní nabídku příkazů. Jestliže vezmete do ruky nějaký předmět, tento výpis se prodlouží o příkazy určené výhradně k činnosti z danou věcí. Pod tímto menu se nalézá směrová růžice, informující o směrech cesty, které je možno použít k dalšímu putování. V posledním levém dolním rohu najdete speciální méně používané příkazy, mezi něž patří například ulož, znázorni mapu, čekej, počet bodů, atd.



Hudba doprovázející hru není špatná, ale ani dobrá. Nedostatek vidím především vtom, že současně není možné zapnout onu doprovodnou hudbu a zvukové efekty. V grafické části mám výhrady k malé, téměř nulové animaci. Neuškodilo by ani o něco zvětšit hlavní výhled na krajinu a předměty.

Můj osobní celkový dojem z této hry není rozhodně špatný. Svou originalitou jistě přitáhne k monitorům i mnoho jiných hráčů. Návod, který jsem již zplodil, najdete v příštím čísle.

DUNDY

COMPANIONS OF XANTH, LEGEND ENTERTAINMENT, 1993. **MIN:** PC s monitorem, klávesnicí a myší. **DOP:** Sound Blaster. **PRO:** Vynikající, originální a dobře zrealizovaný nápad. **PROTI:** Několik drobných nedostatků, ale nic vážného. **85%**

POROVNEJ:

ADVENTURES. Companions of Xanth je hra tak vyjímečná, že ji dost dobře nelze jmenovitě srovnávat s jinými dobrodružnými hrami. Mnoho prvků je podobných spíše hrám typu RPG neboli dungeonům, což dokazuje například automapování, kompas, zmenšené hlavní okno, pohled z očí hráče, velmi málo animace atd. Jak jsem již několikrát zdůraznil, svým originální nápadem převyšuje většinu adventure, pozadu je po stránce grafické a zvukové.

TFX

Další hra do kolekce nových špičkových leteckých simulátorů.

Položím Vám jednu otázku:"Který letecký simulátor je nejlepší?". Už slyším různé odpovědi a repliky, které má otázka vyvolá. Samozřejmě, každému se může líbit jiná hra, některá mu prostě "sedí" svým ovládáním, jiná zase zpracováním atd. atd. Nic to však nemění na tom, že TFX je jedním z nejlépe udělaných simulátorů pod sluncem. Jak by taky ne, když ho dělala stejná firma jako legendární F29-Retaliator, a sice Digital Image Design.

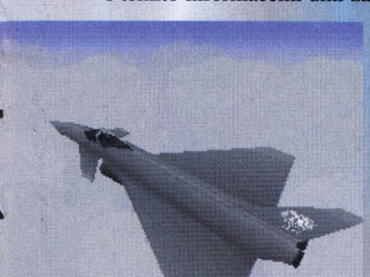
Čím že mě to TFX tak nadchl? Snad abych začal od začátku. Od samého vzniku PCček zde byly pokusy o napsání leteckého simulátoru. V samých počátcích se jednalo o poměrně nepovedené věci, mezi nimiž se vyjímalo několik na svou dobu velmi vydařených her. Jednalo se o F15, F19, Flight Simulator 3 a F29-Retaliator. Chcete-li se o historii simulátorů dozvědět více, doporučuji vám článek v Excalibru 22, kde je většina simulátorů, těch starších i těch novějších popsána.

V poslední době se však objevily velmi dobré letecké programy. Byly to Flight Simulator V, F15 v. 3, Stunt Island, Strike Commander a Falcon 3.0. K těmto se v poslední době zařadil již zmiňovaný TFX.

TFX znamená Tactical Fighter Experiment. Na naše počítače ho od programátorů přináší firma Ocean. Děj je situován do blízké budoucnosti, kdy ještě neutuchly nám všem dobře známé konflikty, nicméně jsou známy nové typy bojových letounů. Vy, jako pilot OSN máte za úkol všemi svými možnostmi napomáhat potlačení konfliktu. Z Vašeho postavení pilota OSN vyplývají určitá privilegia, ale i určitá omezení. Například se nesmíte do bojové vřavy vydávat na vlastní pěst, střílet si po kom se Vám zachce a kdy se vám zachce. Prostě maximální přiblížení vojenské realitě.

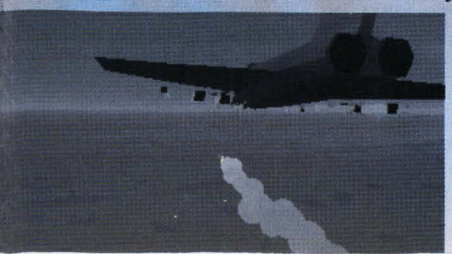
Tento námět se vine celou hrou a Vy si zalítáte v Jugoslávii, v střední Americe, v Lybii a všude tam, kde světu hrozí další válečný konflikt.

A nyní ke zpracování. TFX, tak jako většina simulátorů, snad jen kromě Comanche (a několika desítek dalších - pozn. NAPOLEON), pracuje s vektorovou grafikou. To znamená že vše, co na obrazovce vidíte, je v počítači zaznamenáno pomocí přímek, kružnic, křivek a jiných matematických smyslů a nesmyslů. Počítač s těmito informacemi umí zacházet a tak na obrazovce vidíte to co vidíte, to jest maximálně plynulý pohyb krajiny. V TFX jsou vektorově zaznamenány také mraky, takže i ty působí plastičností a plynulostí téměř věrnou skutečnosti.



V grafice se dají nastavit tři druhy detailů, TFX vám při instalaci podle rychlosti vašeho počítače sám jeden doporučí.

Jak je v poslední době zvykem i hudební a zvuková stránka je dokonalá. Muzika při hře je příjemná, TFX navíc mluví za Vašeho pilota. Dává najevo potěšení, když se Vám podaří poslat dalšího nepřítele do věčných lovišť, těžce dýchá, když letíte s velkým přetížením a radostně oznamuje, že už Vás nemají na čem zaměřit, ledaže by si ten radar postavili znovu.



Ovládání TFX není nikterak složité, proti některým simulátorům je docela jednoduché. Po troše trénování si všechny důležité kombinace kláves zapamatujete a nemusíte stále mačkat "P" (Pause) a nahlížet do papíru s vypsaným ovládáním. Všechna menu jsou ovládána pomocí myši, let samotný je řízen joystickem, klávesnicí, nebo myší jak je u simulátorů zvykem. Výběr ovládání však závisí na druhu letu, který vyberete.

TFX nabízí v hlavním menu několik typů akcí. Vezmeme to popořádku.

ARCADE: Posadí Vás do natankované stíhačky plné raket a dělejte co umíte

TRAINING: Prostě trénink. Čeká na vás několik misí, které Vás důkladně seznámí se všemi možnostmi TFX.

SIMULATOR: Volba na naučení všeho na vlastní kůži. Volíte místo mise a vyzbrojení vašeho letounu. (viz níže)

TOUR OF DUTY a FLASH POINTS: Toto jsou mise které jsou základní náplní hry. Smrtící a nebezpečné. Je však potřeba nejprve dokončit TRAINING. V Tour Of Duty navíc volíte i letadlo a vyzbrojení.

UN COMANDER: Tvoříte vlastní mise. Určujete cíle, počasí, nepřátele, místo startu a přistání

TFX, 1993, Digital Image Design. **DOP:** PC 486, 4MB RAM, SB, myš. **MIN:** PC 386, 2MB RAM, 11MB HDD. **PRO:** Dokonalá grafika, příjemná hudba, nepříliš složité ovládání. **PROTI:** TFX nejde hrát po modemu. **HODNOCENÍ: 89%**

Nyní se vrátím k výběru výzbroje. V některých misích Vás posadí do vzduchu s křídly plnými raket, v jiných si musíte výzbroj vybrat. A zde je právě problém. V celém arzenálu OSN jsou desítky raket, každá je jiná, každá má jiný dolet a jinou účinnost. Záleží na Vás, jaké si vyberete. Měli byste vycházet z úkolu mise a podle něj rozumně volit výzbroj. U některých typů raket Vzduch-Země je potřeba nejdříve cíl nalézt, pak ho v laserovém zaměřovači zaměřit a pak již stačí stisknout Space a čekat až se cíl promění v hromadu trosek.

Podtrženo, sečteno: vynikající vektorová grafika, dobré zvuky, příjemné ovládání, jsou hlavní výhody TFX. Jedno mě však na TFXku mrzí. Čekal jsem totiž, že v duchu F29-Retaliator bude i TFX hratelný po modemu. V tomto bodě, ale pouze v tomto bodě mě TFX zklamalo. Abych nekončil pesimisticky, připomenu, že TFX zabírá 10 MB na hraddisku, což je myslím pro většinu z nás ono přijatelné maximum pro jednu hru. K tomu se však musí připočítat ještě nějaké místo pro odkládací soubor, pokud nemáte dostatek paměti.

Toto vše činí z Tactical Fighter Experiment jednoho z nejvyšších favoritů na titul nejlepšího simulátoru. Opravdu to stojí zato.

DOLPHINE

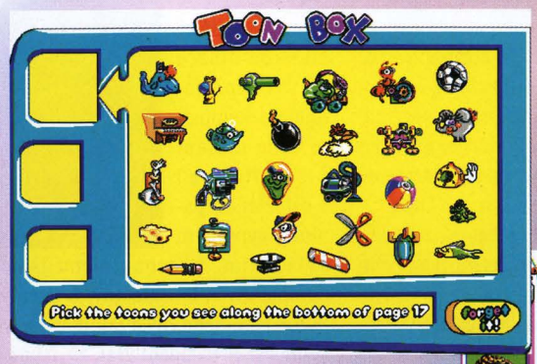
SROVNÁNÍ:
F29- RETALIATOR: Starší, ale na svou dobu velmi dobrý simulátor. Grafika však zdaleka nedosahuje úrovně TFX, jde však hrát přes modem.
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL: Fraktálová krajina přinesla oživení mezi vektorové letecké simulátory. TFX je o něco složitější, zato však mnohem realističtější.

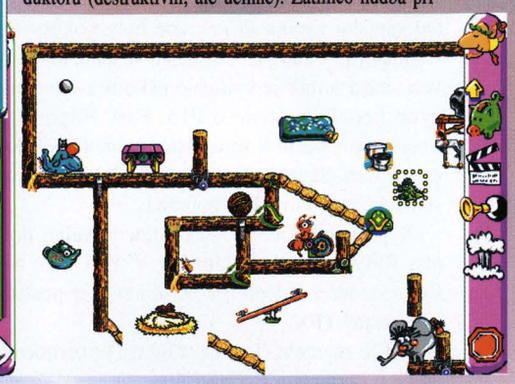
SID & AL'S INCREDIBLE TOONS

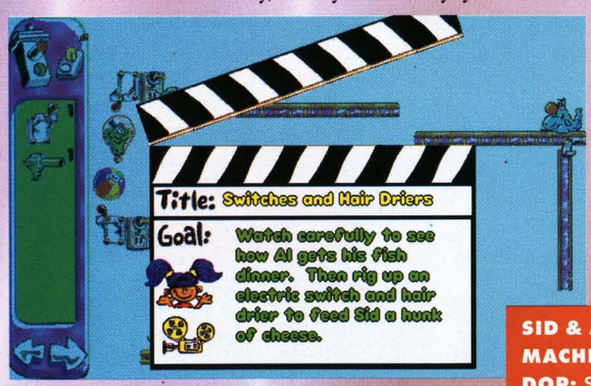
Další "neuvěřitelnost" od Dynamixu. Tentokrát kočka a myš v hlavní roli.

Říci o hře "incredible toons", že je pouhým pokračováním oblíbených "incredible machine" by bylo velmi nespravedlivé. Tým Dynamixu odvedl opravdu skvělou práci a podařilo se mu udělat cosi, co na "incredible machine" sice navazuje, ale zároveň je to něco úplně nového.

Vám, kteří hru "incredible machine" neznáte a nevíte, na co že to "incredible toons" vlastně navazují, musím pro pochopení prozradit několik základních informací. "Toonsy" jsou hrou, kterou by bylo možno označit jako logický rychlík. V celé stovce obrazů rozdělených do čtyřech úrovní můžete prokázat svůj důvtip při řešení zapeklitých úkolů. Na obrazovce máte z různých objektů vytvořen jakýsi "puzzle". Úkol, který je nutno splnit, je vždycky trochu jiný. Jsou to úlohy typu: osvoboď Sida z vězení, zruš všechny balónky na obrazovce nebo zachraň Ala před smrtí zastřelením. Každý objekt na obrazovce má své vlastnosti a svůj účel. Několik objektů máte volně k dispozici k dotvoření kompletního funkčního zařízení. Ty jsou umístěny ve sloupci v levé části screeny. Když už mluvím o objektech, měl bych asi říci, cože tímto slovem myslím. Jsou to součástky, ze kterých se všechny ty neuvěřitelné šílenosti skládají. Některé jsou klasické, jako třeba zdi z různých materiálů, míčky, houpačky, lana, různé mechanické převody, trampolíny atd... Ale jsou zde i věci pro podobné hry netypické, jako třeba piano, čajová konvice, píšťalka, elektrická zařízení, tužka, žvýkačka a jiné.







SID & AL'S INCREDIBLE MACHINE, 1993, Dynamix. **DOP:** SB a myš. **MIN:** PC 386SX, 1MB RAM, 3.5 MB HD. **PRO:** animace, legrace, zvuky. **PROTI:** jednoduchost. **HODNOCENÍ: 82%.**

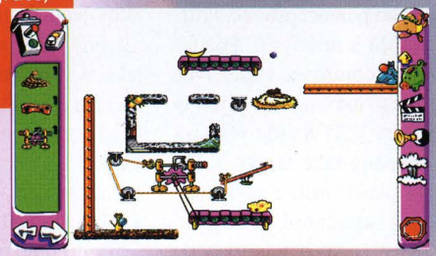
Teď je snad zhruba jasné, jak "incredible toons" fungují. V podstatě stejně vypadal i "incredible machine", takže základní myšlenka není určitě to, co by tuto hru činilo odlišnou. Originální je atmosféra, ve které hra probíhá a která je pro hříčky tohoto typu nezvyklá. Toons je zpracován ve stylu comix. Nechci tvrdit, že comixová grafika je něco úplně nového. V poslední době se s hrami s comixovou grafikou roztrhl pytel. První úspěšnější (...tedy velmi úspěšná!) byl Day of the Tentacle od Lucasarts, poslední projekt Sam & Max od téže společnosti. Všímáte si? Žádná Sierra. Ale Sierra legraci dělat umí a ani ona (resp. Dynamix, který je její součástí) nezůstala ve tvorbě těchto věcí pozadu. Narozdíl od Lucasarts však nezvolila formu adventure, ale udělala jakýsi "komický upgrade" na svůj neuvěřitelný stroj (increcible machine).

Každá správná kreslená groteska má své hrdiny. Ač je to neobvyklé, ani tady nechybí. A jsou hned dva: myš Sid a kočka Al. Podle nich se také celá hra jmenuje. Tyto dvě figurky jsou vždy klíčové pro dokončení "puzzlů". Jsou báječně animované a jsou schopny Vás bavit celou škálou gagů. Kočka, která vždycky honí myš, po ní komicky chňape, hraje si s klubíčkem, do kterého je schopna se při své nešikovnosti zamotat, a když ji necháte dlouho na pokoji, tak usne. Sid (myš) Ala neustále provokuje, honí se za sýrem a banány a přijde-li díky výbuchu o kalhoty, zrudne a katapultuje se z obrazovky. To není pochopitelně vše. Oba dva mohou létat, když udělají ze žvýkačky obrovskou bublinu, prolézají tunely, Sid s baterkou a Al poslepu, protože se mu nepodařilo zapálit sirku atd... Autoři si na Vás vymysleli mnoho dalších fórků a vtípků a Vy na ně narazíte při procházení jednotlivých hádanek. Kromě toho jsou i některé další objekty nakresleny comixovým způsobem. Konvička i balónky mají oči, softbalový míček je celá hlava i s čepicí. Veškeré ovládací panely jsou také tak trochu potřeštěné, ale jsou pěkné a dodávají hře spád a dojem akce.

Lze říci, že grafika je perfektní a vyrovná se jí snad jen hudba, efekty, myšlenka a zpracování. Tím jsem chci říci, že vychvalovaná grafika a animace rozhodně nepřevyšuje ostatní aspekty Toonsů, ačkoli její úroveň je velmi, velmi vysoká. Ono také tři a půl MB na disku není pro "logický rychlík" nikterak málo. Takže k těm ostatním hlediskům, které je zvykem hodnotit.

Hudba. Je výborně udělaná, střídá se dokola osmnáct skladeb, z nichž Vám některé budou jistě povědomé. Vy si samozřejmě můžete na roztomilém panelu regulovat hlasitost, vybírat si jednotlivé melodie a zvuk třeba úplně vypnout bouchnutím kladívkem do reproduktoru (destruktivní, ale účinné). Zatímco hudba příjemně doprovází snahy hráče o vyřešení problému, zvukové efekty se derou do popředí a znervózňují okolí přemýšlejícího člověka. Tím vlastně zneklidňují hráče samého, kterému rodina nadává a důrazně žádá o snížení hlasitosti efektů. Přestože jsou efekty poněkud výraznější, dodávají hře tu pravou atmosféru animované grotesky. Digitalizace jsou špičkové a kromě těch, které se uslyšíte při akcích, jako mlaskání a krkání Ala, vrzání houpačky, funění dráčka a řev slonů, se zvukového doprovodu dočkáte i při konstrukci puzzlu. Například při prodlužování čehokoli se ozve zvuk tahací harmoniky, nepotřebné objekty spláchnete do záchodu za zvuku takřka realistického atd.

Ovládání nedoznalo oproti předchozímu dílu výrazné změny, až na to, že jsou pro Vás připraveny bláznivější ikony a panely. Máte zde možnost vytvářet, nahrávat a ukládat vlastní "puzzly", můžete také editovat hádanky již vytvořené pokud je ovšem nejdřív vyřešíte. Regulujete zvuk, máte možnost pomocí "nuke - toon" zrušit všechno, co jste doposud na obrazovce vytvořili. Free - mode (to je mód, kde vytváříte své hádanky) byl změněn asi ze všeho nejvíc. V "incredible machine" byl free - mode jaksi nedopečený. Mohli jste sice vytvářet své hádanky, ale nebylo možné dát jim stejný kabát, jako měli originály. Nemohli jste si udělat úvodní panel s popisem cíle, nebylo možno určit, které objekty budou dostupné hráči a které ne. Dynamix všechny tyto nedostatky odstranil. Vámi vytvořené hádanky mohou v Toonsech vypadat nyní již stejně jako originály a Vy můžete své výtvory směle předložit k řešení svým přátelům.



Poslední poznámka se bude týkat obtížnosti hry. Autoři inteligenci průměrného hráče značně podcenili. Celá první čtvrtina je neuvěřitelně primitivní. Je to sice část seznamovací, ale čeho je moc toho je příliš. Vyřešení všech hádanek je otázkou maximálně dvou dnů.

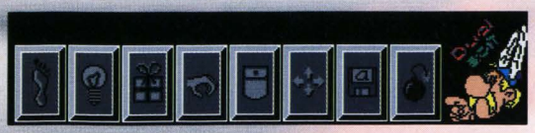
Mohlo by se zdát, že ačkoli je tato hra velice dobrá, poskytuje jen málo zábavy a nestojí za to si ji pořídit. K tomu mohu říci jen tolik: i když všechny hádanky vyřešíte, s free - modem si užijete dostatek zábavy i o dlouhých zimních večerech (ty už máme za sebou - pozn. kohosi). Proto je můj konečný verdikt "ano". Děkuji za pozornost.

HAQUEL P. TICKWA

SROVNÁNÍ:

Incredible machine, Sierra, Ex. 21: Myšlenka a hrubé zpracování je u obou her stejné. Toons nabízejí více legrace a lepší grafiku, o zvukových efektech nemluvě. Free - mode, který není v Incredible machine ještě plně rozvinut se zde objevuje v celé své kráse.

Creepers, Ex. 21: Tuto hru, která za recenzovanými Toonsy zaostává snad ve všech oblastech zde uvádím proto, aby bylo všem jasné o jaký typ hry se vlastně jedná. Stejně tak by zde bylo možno uvést ke srovnání Lemmings I. a II., kteří jsou ještě daleko odlišnější. Typově je však všechny tři můžeme strčit do jednoho pytle.



ASTERIX & OBELIX

České hry. Marně přemýšlím, proč u nás vládnou tendence snižovat měřítko při porovnávání s hrami ze zahraničí.

Máme snad málo zkušených programátorů? Že by špatné finanční podmínky? Každopádně já nehodlám měřítko snížit a musím měřit stejně české hře jako třeba Hired Guns.

Tak se tedy podívejme na jednu z mála českých her co na Amize existují. Asterix & Obelix je česká textovka. Pro názornost ji můžeme přirovnat ke Světáku Bobovi z minulého čísla. Součástí koupeného výrobku jsou 2 diskety, manuál a celé je to zabaleno v tvrdé bílé obálce. Ještě jedna drobná tabulka, která zjistí, na kolik si vážíte práce autorů a to je vše. Jednostránkový černobílý manuál pochybné kvality (jednojehličková tiskárna vzor Pravěk 1) obsahuje úvod o programu a krátké uvedení do příběhu.

V nástinu: Asterix a Obelix, které znáte z kreslených seriálů, jsou na lovu a zmožený Asterix usne. Než se probere, Obelixe zajmou Římané. Vaším úkolem je Obelixe osvobodit. Ovládání je jednoduché - přes ikonky s naznačenou činností. Chůze, použití, dát, sebrat, obsah kapes, mapa, diskové operace. Citelně chybí možnost dialogu. Hudební doprovod je převzat a to je možná lepší než poslouchat české kreace pro dvoje vrzající vrata a jeden motocykl.

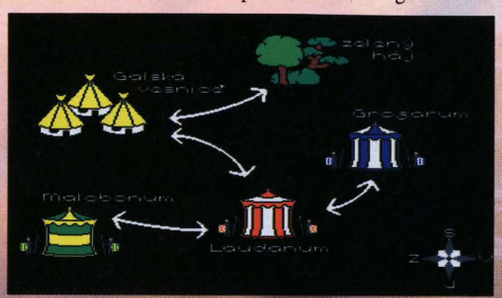
Obrázky doprovázejí hru jen minimálně, zato jsou vcelku pěkné provedeny. Černobílý scanner zapracoval a tak vypadají mnohem lépe než barevné hrůzy ze Světáka Boba.

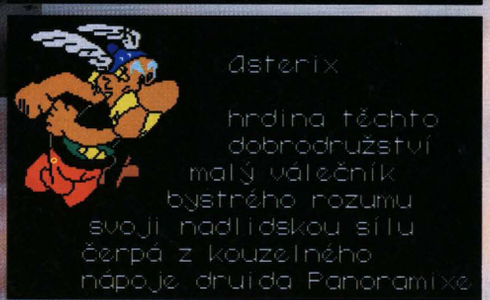
Příběh nic moc, pár vtipných poznámek, ale na ZX byly v tomto směru textovky daleko lepší (Ať žije Šatochin!).

Bral bych Asterixe & Obelixe jako freeware, ale platit za ně cca 130 Kč? Já vím, je to dost málo v porovnání s hrami zahraničních výrobců, ale vzhledem ke kvalitě, nevím, nevím. Rozhodně bych koupil radši Asterixe než Světáka. Pravá revoluční bomba ve světě her není zatím z českých trhů. Snad v dohledné době někdo něco spáchá, ať na Amigu nebo PC. Třeba to bude první hra, která by se mi na PC zamlouvala (cha, chá.) Ale vážně. Nehodlá někdo z vás porazit DMA design nebo Siera-on-line? Tvořte, pište, zkoušejte. Možná, že nedopadnete tak špatně jako Bob nebo Asterix.

JKL

POROVNEJ: SVĚTÁK BOB, Bohemia Software, ex 23. Další česká hra podobného ražení. Barevné obrázky Světáka Boba působí podivným dojmem.





Asterix & Obelix, DuelSoft 1993. **DOP:** A500, 1MB, 2 x FDD. **MIN:** A500, 1 MB. **PRO:** Čeština i slovenčina. **PROTI:** Neprofesionální vzhled, málo obrázků.

HLAVA KASANDRY

Přenesme se do (snad nereálné) budoucnosti plné strachu a beznaděje smíšené s bojem o život, který byl jen zcela náhodou darován hrstce lidí na této planetě. Žijí jen proto, že přežili rozsáhlý jaderný konflikt, který zamíchal doslova vším. Jejich "štěstí" jako by bylo vykoupeno neustálým strachem ze zbraní, které nestačil ve válce nikdo použít. Rakety číhají ve svých silech na jediný impuls přicházející odněkud z pocuchané počítačové sítě ministerstev války. Nikdo si nemůže být jistý, kdy některá z nich najde svůj cíl. Je tu náš hlavní hrdina - Teodor Hornic. Je to odborník na slovo vzatý, dlouhá léta pracoval pro jisté lidi s jistou speciální technikou. On je nyní jediný, kdo dokáže trvalému nebezpečí úspěšně čelit. Prakticky od konce války žije na opuštěném vojenském letišti, odkud podniká své cesty k raketovým silům. Není to jeho profese, ale spíše posedlost. Raketám vyhlásil válku a dnes již ví jak na ně. Jeho poslední úkol vyplynul z objednávek S.U.O.V. (Světové Unie Obětí Války), která od něj očekává nalezení supertajné rakety jménem KASANDRA. Teodor ji v životě neviděl, i když bylo jeho snem stanout jí jednoho dne tváří v tvář. Nyní má šanci na jakou čekal. Znalci z S.U.O.V. mu poslali data, která Hornicovi pomohou správně vyhodnotit výsledky družicového průzkumu. Bez něj by hledal jehlu v kupce sena. Pilot proudového Mirage v barvách S.U.O.V. odlétá a Teodor Hornic již přemýšlí čím začít. Hlavu Kasandry prostě musí dostat!

Tak takhle nějak vypadá příběh hry podle stejnojmenné povídky a novely polského spisovatele Marka Baranieckeho Hlava Kasandry. Jde o další pokus našich domácích programátorů z volného sdružení LetDisk, jehož prvním produktem byla hra Manager test. Hlava Kasandry je v podstatě kombinací adventure, akční a simulátoru. Herní systém je totiž rozdělen do dvou úrovní. Teodor Hornic používá na lov raket svůj "automobil" a počítač. To rozdělení po sobě přímo volá. Dalo by se říci, že než Teodor najde silo a dostane se k němu, tváří se hra jako adventure a simulátor. Když pak ale lokalizuje to správné místo a vydá se do podzemí, hra se obleče do akčního 3-D kabátu a hned jsme někde jinde.

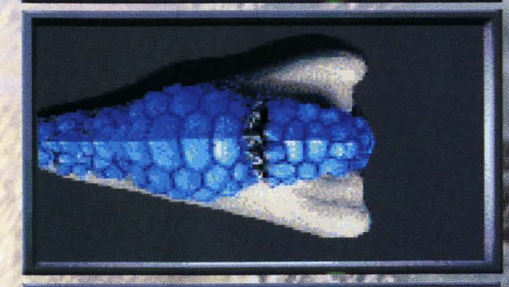
Co se zpracování týče, hra zatím příliš neodpovídá světovému standardu, ale vzhledem k ostatním výtvorům našich programátorů je DOST dobrá. Grafika je slušná, běhá však ve standardním malém rozlišení a je kombinací vektorové grafiky s obrázky. Ta druhá, zvuková, stránka hry je CELKEM kvalitní úrovně, a hra celkem pěkně hraje (je to sice paradox, ale nejvíc se mi líbila skladba doprovázející to všudypřítomné a nenáviděné GAME OVER, no, každý má jiný vkus).

JOHNSON

HLAVA KASANDRY, LetDisk, 1993 **DOP:** ATARI ST, HDD s minimálně 2.2 MB na instalaci. **MIN:** 1MB RAM, myš, joystick, nízké ST rozlišení **PRO:** Celkem slušná hudba. **PROTI:** Slabá grafika, animace. Jednoduchý děj. **HODNOCENÍ: 45%**

UNNATURAL SELECTION

Charles Darwin kdysi řekl, že život je boj a zvítězit mohou jen ti nejodolnější.



Přesně tuhle větu se nyní vzala na mušku firma Maxis, kterou známe hlavně ze simulací všeho druhu. Ani tentokrát se nejedná o výjimku. Hra UnNatural Selection je vlastně kombinací simulace života jako v SimLife a propracované strategie. Jádrem hry je příběh v tajných misích, ve kterých se vžijete do role dr. Teda Jacksona, který byl naverbován, aby zničil divoké stvůry, geneticky vyvinuté potvory, které ovládly devět ostrovů. On a jeho spolupracovníci původně začali výzkum v oblasti těchto stvůr a vytvořili je za účelem ukončení hladu na zemi. Jacksonova spolupracovnice, doktorka Ingrid Skinner, zmizela spolu s některými "miláčky" zmutovanými na monstra. Jacksonův úkol je vyvinout něco ve smyslu zvířat a vybojovat s jejich použitím zpět ostrovy. K dispozici má konzoli DigiLife AL-2000, jakýsi počítač či ovládací centrum, pomocí jehož je schopen řídit celý proces vývoje na dálku.

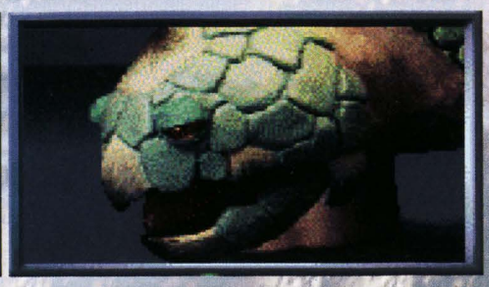
Unnatural Selection vás zaujme již při spuštění. U většiny her se pro hudbu využívá syntezátoru, vestavěného do zvukové karty (AdLib). UnNatural Selection používá výhradně digitalizace. Celá hra je vlastně šíleně ukecaná. Při práci s DigiLife AL-2000 vás počítač neustále slovně informuje o tom, co právě děláte, které tlačítko jste stiskli, v jaké sekci dat se nacházíte, atd.. Fantastická atmosféra je dovršena použitím digitalizovaných filmových záběrů na zvolené "svěřence". Máte možnost na vlastní oči vidět, jak mezi sebou jednotliví mutanti bojují, jak se živí, jak se rozmnožují, jak se pohybují. To vše je doprovázeno velmi naturalistickým zvukovým doprovodem, ve kterém se mísí chrochtavé a žbluňkavé zvuky s užvaněným počítačem AL-2000.

Jelikož je celá hra poměrně složitá, pokusím se do následujícího popisu vkloubit také něco ve smyslu návodu. Centrální řídící počítač umožňuje geneticky vyvíjet potvory, které mají zvolené základní vlastnosti. Kontrolu nad nimi realizujete pomocí kombinace různých genů. Zní to možná složitě, ale je to zhruba stejné, jako když si ve hrách D&D volíte vlastnosti své postavy. Podle toho, kolik dáte na bojovnost, rozmnožování, výživu, rychlost, vytrvalost, zrak a koordinaci pohybu, se potvora buď uplatní nebo prostě pojde. Je důležité vyzkoušet si, které geny je nutno potlačit a které podpořit, protože stačí malá chyba a potvora i její potomci přežijí ve "společnosti" maximálně dvě minuty. Další vymožeností AL-2000 je kontrola hladiny radiace v prostoru potvor. Tím je umožněna podpora mutace genů, jenže na druhou stranu záření způsobuje neplodnost. Nejvýkonnějším pomocníkem je na AL-2000 jeho databáze. Můžete si v ní vyvolat detailní informace o jakémkoli tvorovi a seřadit si vše tak jak potřebujete, abyste pak mohli ty nejlepší z nejlepších přemístit do odděleného sektoru. Nejsympatičtější a nejefektnější je možnost "vyzoomovat" si kteroukoli potvoru a pozorovat ji, jak jsem již uvedl výše. Opět tu ale je jeden háček. Tentokráte ze strany zpracování a totiž, že filmové sekvence se po chvíli opakují a celý dojem realistickosti je tentam. Nemůžeme to programátorům zazlívat, protože to, co se jim při veškeré té digitalizaci vešlo do 15 MB, je přece jen super. Zbytek funkcí je již docela jasný a dá se pochopit ze hry samotné. Na hodinách se zobrazuje čas. Jakmile dosáhnete času 07:00, ozve se plukovník Griggs a oznámí, že je čas k boji. Je jen na vás, jestli jste dostatečně připraveni. Boj se sice dá odložit, to však způsobí další mutaci nepřátelských příšer na ještě tvrdší zabijáky.

UNNATURAL SELECTION, Maxis, 1993. **MIN.:** 386SX, 2MB RAM, 330K EMS RAM na zvuky, 15MB HDD, myš. **DOP.:** 386DX/40, SoundBlaster. **PRO:** originální nápad s příšerami, veškeré zvuky a hudba jsou digitalizované, parádní animace. **PROTI:** monotónnost hry. **HODNOCENÍ: 85%**

UnNatural Selection je ve skutečnosti balík dvou produktů v jednom. Abyste si mohli vyzkoušet různé variace genů mimo hlavní hru, máte možnost použít tzv. Independent Research (nezávislý vývoj). To co v něm uděláte, nemá vliv na vývoj situace ve strategické části hry. Mimo zábavu poskytuje UnNatural Selection základní pohled na několik klíčových principů Darwinistické teorie evoluce a zároveň stejně jako ostatní simulátory života různého druhu poskytuje spoustu překvapení nad tím, jak to vlastně v přírodě opravdu funguje. Jako hra, UnNatural Selection nabízí celou řadu misí, které donutí osobnost ovládající počítač hrát beze spánku. Filmové sekvence a animace vůbec stimulují zájem o hru bez ohledu na její námět. Celkově vzato, UnNatural Selection je hrou, která se vryje do paměti i tomu, komu se nelíbí. Je mi jasné, že mnoho lidí nebude souhlasit s mou recenzí. Ale věřte, že mi trvalo hodně dlouho, než jsem této hře přišel na chuť. Jedinou vadou je celkový stereotyp, který se neustále opakuje. Hra je v podstatě pořád stejná a bohužel, to ubírá na celkovém dojmu. Koneckonců například u Duny 2 bylo možno používat nové a nové zbraně a právě něco v tomhle smyslu v UnNatural Selection jednoduše chybí.

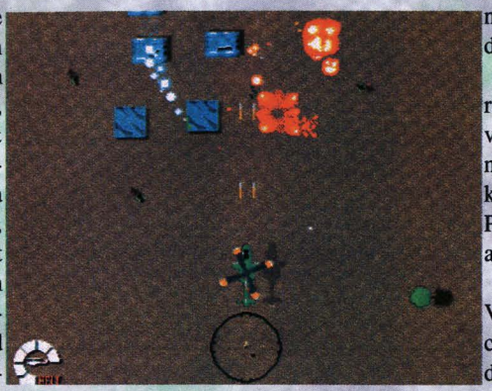
JOHNSON



SEEK & DESTROY

Zahrajte si, vystřelte si a až zase budete rejt kabinou zem, dejte si radši Street Fightera a všechny je tam zřiďte!

Nazdárek Amigisti a jiní potvorové. Taky se vám zdá, že simulátory na Amigu jsou jen vrtulníky ? Že se poslední léta na ničem jiném nelétá? Tak tady máte další hru s vrtulníkem, přečtěte si a běžte hrát Falcona. Ve hře Seek & Destroy ovládáte stroj... co to vlastně?.. aha, helikoptéru. S tou simulací je to taky trochu jinak. Na děj se totiž nedíváte z kabiny vaší ocelové rakve, ale z venku, abyste si mohli pěkně vychutnat pohled jak padáte a hoříte. Kdo hrá Deserta, mám na mysli to s Appachem a ne zákusek, má přibližnou představu o herním pohledu. Na rozdíl od Desert Striku nebo chcete-li Cyclonu se programátoři Seek & Destroy dívají na věc poněkud svrchu. Osa rotoru vám trčí kolmo do středu obrazovky a div nevidíte blešky pilotovi ve vlasech. (Nevidíte, kabina má tmavá skla.) Příběhu není příliš mnoho, briefingy jsou jako: "Přijely tanky, zničte je", "Vymazat základnu" a podobně. Po seznámení se s hlavním úkolem mise a po krátkém štrachání na disketě můžete už Prohledávat a Ničit. Ještě než stihnete spadnout, popíšu jednotlivé funkce. Vrtulník stojí na místě a podle toho, jak ovládáte joystick, měníte pohyb pod sebou. K čemuž vám dopomáhej bůh a taky ten radar dole. Černě je základna, žlutou jsou nakresleny nepřátelské pozemní jednotky, červená značí cizí vrtulníky. Ne vždy musíte zničit všechno žluté a červené, když cílem nejsou přímo všichni cizáci. Klávesa space ukáže velkou mapu, na které je vyznačen i cíl vaší mise, takže si na začátku briefingy klidně vypněte. Šedomodrá je barvou budov, nádrží a skladů. Odstřelíte-li nějaký sklad, někdy se pod ním objeví munice nebo benzín.



Tady upozorním na malou zajímavost. Hra se podle mého názoru musí odehrávat s nejméně 20 násobným zrychlením času, protože po vzletu vám nádrž vyschne ani ne za minutu. Sbírejte fuel často nebo se snažte dokončit úkol co nejdříve.

Přistání stejně jako sebrání ovládáte přes kurzorové klávesy. Jenom nedoporučuji sbírat předměty v letu, odřete si podvozek! Zbraně jsou různé. Od nevystřílitelného kulometu přes neřízené rakety až k bombám, které ničí všechno na obrazovce. Přepínat zbraně zkoušejte funkčními klávesami a při sbírání je stačí přeletět.

Teď jsme narazili na jedinou podstatnou výhodu. Vzpomínáte si jak někdy u Desert Striku ten magor co-pilot střílel naprosto vedle? Seek & Destroy dovoluje, aby si druhý hráč zahrál s vámi (co-pilota, ne magora) a zaměřoval nepřátele. To se děje pomocí myši, kdy se na obrazovce objeví kurzor pro střelbu kulometem. V reálu to pak vypadá tak, že pilot řídí a má připravenou hlavní zbraň zatím co střelec hlídá okolí a případné nebezpečí eliminuje kulometem dřív, než se pilot vůbec stihne natočit.

Dalším plusem pro hru je neustálé hlasové komentování vašich akcí.

Při čistě náhodném sestřelení vašeho vrtulníku následuje elegantní volný pád zakončený sérií výbuchů a rádiovou hláškou o ztrátě stroje. Když vás právě těsně minula střela z raketometu, neodpustí si počítač poznámku, že to bylo o chlup. Podobná zpestření jsou vítaná, ale silně kontrastují s chudou krajinou, na které naleznete jen pár stromů a o něco více nepřátel.

SEEK & DESTROY, Vision, '93. **DOP:** A1200. **MIN:** A500, 1MB. **PRO:** Zvukomalebné efekty, rychlý pohyb. **PROTI:** Obtížné, prostředí málo propracované. **HODNOCENÍ: 71%**

Globální posudek vyzní jednoznačně lépe pro Desert. Hratelnost Seek & Destroy zvyšuje velmi podmanivá možnost hry ve dvou (jsem podmaněn - pozn. vyd.), ale všechno kazí dosti značná obtížnost. Než se pořádně rozehrajete, zjistíte potřebu alespoň dvojnásobné sady životů. Zahrajte si, vystřelte si a až zase budete rejt kabinou zem, dejte si radši Street Fightera a všechny je tam zřiďte! (Nechte ty blázny na pokoji, nemají to prý v hlavě v pořádku - pozn. vyd.) JKL

GIZMOS & GADGETS!

Hra pro ty nejmenší nebo pro ty infantilnější z nás.

Představte si, že máte doma mladšího sourozence (pro některé z vás tato představa nemusí být vůbec nereálná). Pak máte doma ještě počítač (taky to nemusí být představa nijak abstraktní). No a pak máte doma jeden veeelkej problém (tak tohle už je holá skutečnost).

O jeden počítač se dva lidé s odlišnou mentální úrovní nepodělí. Váš mladší sourozenec už hravě zvládl počáteční problémy s vyslovováním "máma" a "táta" a nyní se odhodlaně sápe po vašem počítači. Máte dvě možnosti: Buď použijete starou osvědčenou přesvědčovací metodu: "JEDEŠ!", a nebo ho prostě k tomu počítači pustíte. Jenže co může takového pětiletého caparta uspokojit? Ti bystřejší z vás už jistě odpověď mají. Ano je to Gizmos & Gadgets!

Příběh k této hře je stejně jednoduchý jako samotná její náplň. Morty Maxwel vlastní Technologické Centrum, které vyvíjí a vyrábí vzducholodě (a nejen je). Ty se teď ocitáš v jeho skladišti, ve kterém Morty pozamykal všechny dveře logickými hádankami, které přímo souvisejí s vědou. Musíš dokázat, že jsi dobrý vědec a vyřešit všechny tyto hádanky. Dostaneš se do všech dveří, posbíráš náhradní díly, které jsou v bednách na zemi a postavíš rychlejší a dokonalejší stroje nežli Morty. Jediná překážka, která ti mimo těchto hádanek stojí v cestě, jsou potměšilé opice, které jednoduše zlikviduješ tak, že po nich hodíš banán.

Jak sami vidíte, je to hra pro ty nejmenší nebo pro ty infantilnější z nás (redaktorů? - pozn. vyd. - tak jsem to nemyslel, samozřejmě že čtenářů). V Excaliburu jsme už měli tu čest zrecenzovat jednu takovou hru pro nižší věkovou kategorii pařanů. Byli to Trolls (troll je jakoby pařánek, přesněji infaltilní pařan - pozn. vyd.). Jenže na rozdíl od této hry si je mohl chvilku zahrát i starší gamesník, což se o G&G říci nedá (C&G je prostě jen pro pařánky - pozn. red.). Po prvních deseti sekundách jsem od této hry utekl, ale pak jsem se přemohl, abych vás mohl varovat a říct vám: "TAK TUDY NE, PŘÁTELE". NAPOLEON

GIZMOS & GADGETS, 1993, The Learning Company. **MIN:** PC. **HODNOCENÍ:** 20%.

LITIL DIVIL

Malý červený ďáblík, který rád tancuje, bojuje tyčí, skáče, vykopává dveře, nadává, spí, vyvádí neplechy a v neposlední řadě dohání hráče k šílenství.

Tak takto by se dala stručně charakterisovat nejnovější hra od firmy GREMLIN GRAPHICS, která se mimo jiné podílela i na hře LOTUS TURBO CHALENGE III.

Nyní bych postupně rozebral všechny negativní vlastnosti tohoto pekelného individua. Jako první jsem se zmínil o DIVILově tanci, který spočívá v tom, že tvůrci hry místo intra nechali chudáka pekelníka minutu "křepčit". K tomuto obdivuhodnému výkonu mu pomáhá perfektní hudba, která by rozhýbala snad i mrtvého.

Další jeho vlastností je boj s tyčí, kterou ovládá na čerta setsakra dobře, a tak se nezastaví ani před hrozivou potvorou s kyjem, která číhá na začátku každého levelu. Nemusíte se však bát, že by potvora byla příliš těžká a tak jí stačí několik, asi pět úderů a zřítí se z mostu a Vy se můžete z 2D "mlátičky" přesunout do dokonalého 3D bludiště ve kterém uplatníte další jeho vlastnosti a těmi jsou skákání a vykopávání dveří.

Skákání a vykopávání dveří jsou v této hře stejně důležité jako u dungeonů potrava a u fotbalu míč. Ďáblíka v této části hry totiž vidíte ze zadu a procházíte jím chodbami, ve kterých jsou samozřejmě pasti, díry a v neposlední řadě i zavřené dveře. Tyto dveře by normální člověk nechal a vrátil by se, kdežto zloděj by je otevřel zlodějským náčiním a mág by patrně použil kouzla, ale náš pekelník je v klidu vykopne.

Jak jsem se již zmínil ďáblík také musí skákat přes různé pasti a díry, které když přeskočí, tak je vše v pořádku, ale jestli se mu to nepovede, tak nadává a vzteká se jako, jako... ..čert.

Poslední jeho pekelnou vlastností (,nebo spíše nápadem programátorů) je to, že v některých místnostech u kterých vykopne dveře je kamenná postel a divil klidně usne a zmořený hráč si může v klidu odpočinout a uložit pozici.

Jak již z úvodu vyplynulo LITIL DIVIL je hra akční. Malého ďáblíka v ní vidíte ze zadu a procházíte s ním 3D chodby, ve kterých se nalézají mimo jiné i poklady a jídlo (a to samozřejmě doplňuje energii). Chodby se plynně posunují jako například u her LANDS OF LORE, nebo SPACE HULK. Chodbami chodíte tak dlouho, dokud nenajdete dveře, za kterými se skrývá buďto akční, nebo logická mezihra, která je často lehká, kdežto u akčních scén by neškodilo trocho odlehčit.

Celá hra je provedena v nadprůměrné grafice s dokonalými zvukovými efekty, které podbarvují komičnost děje. Ve hře jsem shledal snad jediný nedostatek a tím je délka hry, která převyšuje třicet MB a to se mi zdá trochu neúměrné vůči jiným hrám s podobnou grafikou. Tento nedostatek však lze lehce překonat tím, že hru nahrajete na "zaSTACKERovaný" harddisk a tím ušetříte patnáct MB.

Hra LITIL DIVIL není těžká, a proto bych jí doporučil široké hráčské veřejnosti.

BEAST

LITIL DIVIL, GREMLIN GRAPHICS, 1993. **DOP:** PC 386/DX, SB, 4 MB RAM **MIN:** PC 386/SX **PRO:** humor, nadprůměrná grafika, zvukové efekty **PROTI:** zabírá příliš mnoho MB na HD. **HODNOCENÍ: 85%**

Porovnej:
GOBLIIINS III. Hry LITIL DIVIL a GOBLIIINS III mají mnohé společné, jako například přístup ke grafickému zpracování, humor a zvukové efekty. A mnohé odlišné. Rozdíl mezi těmito hrami je v tom, že gobliiini jsou hrou logickou, kdežto DIVIL je akční od začátku až po ten úplný konec jen s malými logickými problémy.

MARIO TIME MACHINE

Gameboy Mario přišel na PC a utropil si pořádnou ostudu - 21%.

Nemám žádné zkušenosti s herními konzolemi, nikdy jsem žádnou neměl, ani nic nehrál. Něco málo o nich samozřejmě vím, a proto jsem byl překvapen, když jsem zjistil, že na PC existuje hra Mario Time Machine, dále jen MTM. Mario je titulní hrdina Nintendovské hry Super Mario Bros. Byl jsem zvědav, jak se povedlo zpracování na PC.

Po nastartování jsem však byl překvapen. Nedá se říci, že v kladném slova smyslu. MTM totiž stylem hry připomíná adventure pro malé děti, a zřejmě proto mi do oka moc nepadl.

O co že se v této prapodivné hře jedná, jaký je její příběh? Odpověď je jednoduchá, stejně jako příběh samotný.

Jste Mario, podivný mužík, vlastnící stroj času. Tento stroj přenáší nejen v času, ale také v prostoru. Můžete (dokonce musíte) přesně určit místo a čas, kam se chcete vypravit. Pokud neurčíte přesný údaj, jste automaticky teleportováni do dávné minulosti, kde sbíráte dinosauří vajíčka, z nichž vám kynou peníze.

Až budete mít nějaký ten zlaťák do začátku, můžete se vydat na průzkum okolí. Zjistíte, že se nacházíte v jakémsi muzeu a spolu s vámi jsou tam podivní malí dinosauři. Jakmile ne nějakého skočíte (doslova a dopísmene), zmizí a vy naleznete předmět, který měl u sebe. Zjistíte si z jakého období věc pochází a komu patřila. Poté stačí nastavit stroj času a hurá do akční mezihry. (Pozn. autora: Moc akční mi však nepřipadala, zřejmě je hra opravdu pro malé děti.) Objevíte se v čase, který jste si určili. Musíte se pobavit se všemi postavami na obrazovce, každá vám dá určité informace, které použijete k doplnění chybějících částí knihy. Pokud vyplníte celou knihu, jejímž námětem je osoba žijící v této době na tomto místě, můžete se s tímto člověkem setkat a předat mu předmět z muzea. Tímto vaše poslání zde končí a vy se vydáte zpět do přítomnosti ulovit dalšího dinosaura. Tak se dostanete do časů Shakespeara, Johanky z Arcu, Charlese Dickense a jiných.

Hlavním námětem hry bylo zřejmě doplňování chybějících údajů v knize, čímž si osvojujete angličtinu a zároveň znalosti o inkriminované osobě.

Hra sama jede v pěkně namalované grafice, v poněkud divném rozlišení 320*240 v šestnácti barvách. K tomu hraje příjemná stylová hudba. Co opravdu pokulhává je ovládání (někdy klávesnicí, někdy myší) a námět, který je sice originální, ale naprosto nezáživný.

Bez této hry se obejdete, sedm a půl mega na disku se rozhodně dá využít lépe než nahráním MTM.

DOLPHINE

MARIO TIME MACHINE, ???, 1993 **DOP:** PC, myš, zvuková karta **MIN.** PC 286, 1MB RAM, 7.5 MB HDD **PRO:** Pěkná grafika **PROTI:** Hra nemá spád, myšlenku, animace, přitažlivost ani nic jiného. **Hodnocení : 21%**

DOPISY ČTENÁŘŮ

Vážení čtenáři, tak jsme se tady zase sešli u vašich dopisů. Ještě než je začneme zpracovávat jednotlivě, pokusíme se o co nejdecentnější hromadnou odpověď na váš nejčastější dotaz typu: "Budu teď dostávat místo EXCALIBURU magazín SCORE?", přicházející převážně od předplatitelů.

Odpověď na tuto otázku je velmi jednoduchá. Samozřejmě, že budete dál dostávat svůj EXCALIBUR. Výše uvedený plátek, který nemá se současným EXCALIBURem nic společného, vás již, jak doufáme, nebude obtěžovat.

Otázka by ale měla znít jinak: "Jak je možné, že na drtivou většinu adres asi pěti tisíc předplatitelů EXCALIBURu přišlo první číslo již zmíněného časopisu?". Náznak odpovědi na tuto otázku jste si mohli přečíst již v minulém čísle EXCALIBURu.

Po EXCALIBURu č.20 se nevytratila pouze bývalá redakce, ale i celá databáze předplatitelů kamsi odešla a tak se stalo, že jste pravděpodobně "nedopatřením" dostali i "něco navíc". Nikoho z toho neobviňujeme, ale odpověď si už každý může domyslet sám. A teď se už opravdu pustíme do další várky vašich dopisů.

Redakce Excaliburu,

píšu Vám, jelikož Vás velice obdivuji, design nemá chybu, recenze, návody, mapy, počet stran, povídky a také to, že jste skvěle barevní Vás dělají (ne, nepřeháním !) monopolem mezi pařanskými časopisy. To, že Televizní kanál Nova začal vysílat pařanský pořad je nepředstavitelná bomba a bomba je také to, že s tímto programem spolupracujete. Mezi pařany jsem se zařadil v roce 1986, kdy jsem dostal Sinclair. Asi o 6 let později jsem spatřil počítač Amiga. Z klinické smrti jsem se probral až když jsem si doma zahrál Robocopa, což splňovalo 1/5 grafiky z Amigy. U amigisty jsem uviděl i časopis o kterém jsem ještě nic nevěděl, ale uchvátil mne jako žádný jiný časopis. Excalibur se doslova "vypiplal" z černobílého časopisu na Big Magazin. Když zdravý pařan vezme do ruky Excalibur, odejde od svého počítače úplně Total. Není prstu na kterém není mozol, virtuální realita funguje naplno, oči nepřetržitě slzí, trafo je zdeformované, joystick totálně odřazenej, svaly sedací jsou úplně zkamenělé: It's a live.

Nezbývá mi než dodat, že tento ráj si za 24 Kč !!! (..ehm, no sorry - pozn. redakce) může koupit kdokoli a myslím si, že tato cena je perfektní. Ročník 1993 jsem si objednal abych se mohl odpoutat od reality. Za 2 roky si koupím PC a taky si znovu předplatím Exkáč.

Mnoho zlomených joysticků, vyčvachtaných myší a pařanské oddanosti přeje ***Zdeněk Vilímec***

Co jiného bychom dali na úvod než pochvalný dopis našeho bezmezně oddaného čtenáře (nikdo by nezačal kritikou). Tento dopis byl mimo již zmíněné, námi podporované vlastnosti, také první odezvou na EXCALIBUR V TELEVIZI. Děkujeme Ti Zdeňku za něj a budiž nám Tvá přízeň zachována (až navěky AMEN - pozn. NAPOLEON).

Vážená redakce,

Mám zájem, aby jste mi pokud možno zaslali podrobnější informace a DAC (digitální zvuky), který jste recenzovali v EXCALIBURu č21 na straně, kde jsou ZVUKOVÉ KARTY PRO PC. Mám zájem kde se dá DAC zakoupit, nebo objednat. Roman Pavelka V.Pavlovice

Ahoj Romane,
asi došlo k nějakému nedorozumění. My jsme nepsali, že se dá DAC někde koupit. Ten si musíš prostě vyrobit a článek v EX. 21 měl být návodem jak na to. Jaké přesnější informace? Převodník si spájíš doma podle schématu, připojíš na paralelní port a jedeš. Předem upozorňujeme, že na tento převodník nefungují zcela všechny hry. Je určen převážně k přehrávání amiga modulů. Pokud bys ho chtěl použít na hry, tvoje možnosti zvýší jistý rezidentní prográmek s názvem COVOX.COM. Nevíme kde se dá sehnat, je to pravděpodobně shareware.

Vážená redakce Excaliburu!

Váš časopis se mi velice líbí, zvláště pak starší čísla, protože vlastním ATARI XE. Zde jsem také objevil tzv. pokemánii, kde jsou POKE na ATARI XE. Nevím, jak tyto poke do hry dostat (hry mám v T-2000). Pokud k tomu potřebuji nějaký program, prosím, jak se tento program jmenuje a kde se dá sehnat. Předem děkuje ***Štěpán Sojka.***

K tvému problému jen tolik: Určitě k tomu potřebuješ program, kterým tyto POKE přepíšeš. Jeden takový se jmenuje POKELOADER.

Vážená redakce

Vaše prokleté dveře bych vyrazil Grondem, vpustil dovnitř nazgûla, Durinovu zhoubu a sám tam vtrhnul s Andúrilem v ruce. Vždyť i kosti krále Artuše se musí vrtět v hrobě, co provádíte se jménem jeho meče, který dělal dobro. Ovšem to co sním děláte vy, to už není ani chyba jako spíš __ZLO__!!!

Nevíte? Napíšu to radši důrazně: -NÁVODY-

Je to hanba a prokletí Excaliburu - jinak vynikajícího časáku. Ani tolik proklínaná Nitenda a Master Drivery mi nevadí. Naopak tam patří.

Ale ty návody. Pořád se chvástáte, že nebudete podporovat pirátské kopie. Opak je pravdou. Díky vám se normální dungeon dohraje za 1 hod. - cca 5 dní. Vezměme si příklad. DUNGEON MASTER mi vydržel na 5 měsíců VYNIKAJÍCÍ zábavy (bez návodu). Hraju ho stále (dohrál jsem ho už 6x z toho 2x s 1 postavou). Zkoušeli jste např. udělat z Halka Master Wizarda? Vy si klidně hru dohrajete v redakci a než si ji mi, řadoví Gamesníci pořídíme, tak už na ni vydáte návod. My holt nemáme takový rychlý přísun LEGÁLNÍHO Softu jako vy. Vezměte si, že normální adventure stojí asi 1-3 kKč. S Vašimi návody je spotřeba herního softu asi 1-10 prgů za měsíc. To máme cca. 30 kKč měsíčně a to si já, Škodovák, nemůžu dovolit, kdybych to podle návodů hrál. Naštěstí to nedělám, takže moje výdaje za Soft jsou minimální. A finanční problémy má snad každej (kdo ne ať po mě hodí kamenem). (Takže teď se asi půl milionu úspěšných podnikatelů sehnulo pro kámen a... - pozn. red.). Kde má nějaký 14-letý gamesník brát peníze na nový soft? Když tak nad tím přemýšlím, tak vy vlastně podporujete kriminalitu. Ba néé, tak zlý to zase není. Jenom mně to hrozně kvasí. Proč se třeba lidí nezeptáte, jaké návody by chtěli (jestliže vůbec). Anebo je vydávejte s několikaměsíčním zpožděním.

Asi si říkáte, že jsem PITOMEC a proč ty návody čtu. Já je nečtu, ale spousta mých bývalých kámošů se slabší silou mysli a vůlí mockrát podlehlo. Vždyť vy to musíte vědět, jaká je to nádhera sedět u monitoru do 3 hodin ráno a dumat, jak se dostat do ty zku...ný krypty. Nejíte, nevnímáte okolí, občas se jdete ošplíchnout, abyste vydrželi ještě hodinu, atd. O tuhletu nádheru připravujete ostatní. Teď mě napadlo jistý řešení. Vy furt bědujete na tím, že nemáte peníze. Tak si vytvořte rovnici na výpočet ceny jednoho fíglu a odpovídejte individuelně. Neděste se, ono tolik lidí psát nebude, protože než čekat tejden na radu, to u toho radši strávím večer a přijdu si na to sám. V tom vzorci by měl být zahrnutý typ hry, v který části zakys, rozsáhlost problému, atd.

Prostě si představte suchara čumícího do monitoru. V jedný ruce myš, v druhý NÁVOD (grrrrrr#?!!@). Cituji asi tak jeho slova: "Hmmm.....pěkný....na to bych přišel taky.....hmmm". Paráda néé, pařba jako blázen. Pasivně dohraje, prohlídne si END, vyskočí do Volkova, oselektuje adresář, zmáčkne DELETE.*

Také nechápu dost dobře, proč tak haníte Dračí doupě. S lidmi z ALTARu se znám a myslím, že odvedli dobrou práci (milý Haquel P. Tickwa má šanci jim poradit a né jenom kritizovat, vždyť jste všichni Pražáci. Pokud se na to cejtí, určitě mu rádi půjčí originální verzi a může si zapřekládat).

UUUUUUffffffff.

To je ale úúúúúúúleva

Váš upřímný ***P.I.F. from FTL fans (text revision using shiT602 by Michael from FTL fans)***

MORTAL KOMBAT

EXCALIBUR

Acclaim
entertainment, inc.

P.S. Předpokládám sice, že si tento dopis nedáte do rámečku, natož pak do časopisu, ale pokud byste přece jenom připustili otisknutí jeho částí, velmi moc vás prosíme o úctu k textu a nevytrhávání z kontextu.

Milý P.I.F. from FTL fans,
Tento dopis jsme si navzdory tvým předpokladům dali do rámečku a teď nám dokonce visí v redakci na stěně (čelem ke zdi). Dokonce jsem se rozhodli tento dopis otisknout a to v úplné, doslovné, nezkrácené a neupravené verzi.

Pro informovanost čtenářů: K tomuto dopisu byla ještě přiložena jakási povídka, ve které P.I.F. jednoduše rozbil ústa svému příteli za to, že si dovolil přečíst návod v EXCALIBURu na EOB II a vymotal se tak z jednoho zákysu. Tuto jinak zajímavou povídku jsme pro její rozsáhlost otisknou nemohli. Jenom samotný dopis zabral spoustu místa.

K první části tvého dopisu: Nezbývá nám než doufat, že nevládneš výše uvedenými prostředky, jinak bychom EXCALIBUR dlouho nevydávali.

A nyní k tomu podstatnému, k návodům. Herní svět se z tohoto hlediska dělí na několik základních skupin. Na ty co nekupují žádný herní časopis a sem tam si ve volném čase něco zahrají, na ty co kupují herní časopis a přesto úspěšně ignorují veškeré návody a na ty (těch je drtivá většina), kteří dohrávají hry podle námi zveřejněných návodů. Dokonce i v redakci byli kvůli tomu určité rozpory, ale čtenáři tomu (až na malé vyjímky jako jsi ty) chtějí, aby bylo vydáváno co nejvíce návodů. Z toho tedy vyplývá náplň každého EXCALIBURu. Uznáváme, že dohrát hru podle návodu není zrovna žádné umění, ale hrát neustále stejnou hru taky není zrovna normální. Prostě žij a nech žít, neboli ať si každý dělá co chce. Jsme komerční, nikým nepodporovaný časopis a jako takový si na sebe musíme vydělat, proto v EXCALIBURu budeš neustále nacházet ony nenáviděné návody, protože valná většina čtenářů je prostě chce.

Vydávat návody s několikaměsíčním zpožděním, je také nepřípustné. Dnes je tu už i konkurence a ta ví o čtenářích své a bude tedy vydávat návody stejně jako my a co myslíš, bude někdo čekat na návod hry kterou právě hraje čtvrt nebo i více roku až vyjde v EXCALIBURu, nebo si koupí onen konkurenční časopis? Koupí si samozřejmě tem druhý časopis a to je to poslední, co my chceme.

Co se týká cen her. Hry jsou samozřejmě docela drahé, ale vývoj takové hry je poměrně drahá záležitost a ta se musí zaplatit. U nás se navíc jejich prodej teprve rozjíždí, a tak zahraniční dodavatelé nemohou (nebo spíše nechtějí) dát výrazné slevy. Až si hráči navyknou, kupovat si všechny hry legálně, potom se vzhledem k prodanému množství bude moci cena snížit.

až potud **redakce**

A! Elbereth Gilthoniel!
Silivren penna míriel,
o menel aglar elenath,
Gilthoniel, A! Elbereth!

To je mi otázka! Proč haním Dračí Doupě? No, protože si to zaslouží! Kromě toho, že zprznilo skvělé knihy pana Tolkiena (viz. kudůk, což značí v řeči Rohanu hobit), že vznešenou magii degradovalo na sprosté a primitivní kouzelnictví, že se dopouští obrovského množství alogičností a nesmyslů, je pouhou pozměněnou verzí amerického D&D a kdyby nebylo tak těžké tento fakt dokázat, pravděpodobně by firma TSR podala již dávno žalobu pro porušení autorských práv.

K tvé další poznámce. S autory DrD jsem měl jisté kontakty, ale nikdy mi k zapřekládání americký "originál" pravidel nepůjčili. S Altarem, jako nakladatelstvím nechci mít nic společného a nikdy jim nehodlám s ničím radit. Ale... -následuje skrytá reklama- ...chystáme nová a originální pravidla hry na hrdiny "Království Faerie". Nebude to ale hned. Vytvořit nová pravidla dá totiž mnohem víc práce, než přeložit dílo, na jehož zdokonalování se pracovalo desítky let... **Haquel P. Tickwa**

P.S. Připadá nám celkem malicherné rozcházet se se svými přáteli jen kvůli tomu, že hrají hry podle návodu (alespoň to tak vyplynulo z tvého dopisu a povídky, kterou vydáváš za skutečný příběh).

Milá redakce časopisu EXCALIBUR
předem mého dopisu Vás srdečně zdravím a přeji Vám mnoho úspěchů do budoucna. A prosím Vás omluvte mé chyby. Píši Vám na vaše vyzvání, co se čtenářům líbí nebo ne. Držím v ruce EXCALIBUR 21, který právě přišel poštou a jsem plný zvědavosti jaké to bude, když redakce odešla a přišla nová. Zavírám se do pokojíčku a začínám číst. Už jsem zpátky a netrvalo to ani hodinu. Jedním slovem SUPER, SUPER, SUPER, SUPER, SUPER, SUPER, SUPER! (promiňte, ale zasekl jsem se). Kvalita časopisu se opravdu zlepšila, jak v kvalitě tak v počtu stran. Líbí se mi skoro vše a vytknout není skoro nic, ale něco se přece jen najde. Například jste omezili dopisy čtenářů, což je myslím škoda, protože to bývala děsná prča (hloupý výraz co?). Ještě jednu výtku mám. Barevné pozadí pod textem je sice dobrá věc, ale když je to moc tmavé, tak se to nedá přečíst. Chtěl bych, aby Váš časopis zůstal tak velký jako je teď, nebo trošku větší. Mohlo by tam být, ale více návodů tak půl na půl. Už jsem pomalu u konce.
P.S.: Odebírám EX a nepřišlo mi plusko, nebo již nevychází?????
S pozdravem Petr Tomeček

Díky za pochvalu Petře. S tím pozadím to byl krok vedle a to jsi ještě pravděpodobně v době kdy jsi psal tento dopis, neviděl EXCALIBUR 22. Náš nový LAYOUT, který využívá fantastického plasmatického pozadí je v časopisech vlastně také novinkou, takže mu těch několik chyb prosím odpusť. Příště to bude lepší. Na počítačích, kde se EXCALIBUR zpracovává to prostě vypadá trochu jinak, protože vědomě bychom takovou chybu do oběhu nedali. Plusko už nevychází. Na četná přání čtenářů jsme jej zrušili a přesunuli do základního EXCALIBURu.

Vážený pane "Napoleone",
v posledním čísle EXCALIBURu (resp. č.21) jsem se dočetl o Digitálně Analogovém Převodníku (DAC), který je k dostání za pouhých 100,- Kč. Tato cena se mi zdá velmi výhodná, ale protože nemám dostatečné zkušenosti se zvukovými kartami, ani s DAC odvažuji se Vás směle požádat o bližší informace o DAC. Také by mě zajímalo, jestli je tento převodník vhodný pro moje PC-AT/286, 1MB RAM, kolik zabírá místa v operační paměti RAM, nezpomaluje-li chod harddisku. Hodně úspěchů přeje ***Martin Dostál.***

Ahoj Martine,
DAC tak jak jsem ho popisoval, byl testován právě na dvěosmšestce a fungoval bez problémů. V paměti nezabere ani kousíček, pokud ovšem nehodláš použít nějakou softwarovou podporu, která je ovšem nutná jen u několika málo her. Chod harddisku v žádném případě nezpomalí. Myslím, že už to bylo někde v těchto dopisech uvedeno, ale pro jistotu: DAC si musíš vyrobit! Stejně mnoho úspěchů přeje **NAPOLEON**

Závěrem se omlouváme všem na které se nedostalo. Uznáváme, že šest dopisů ze sta je poněkud málo, ale více místa tu pro dopisy už prostě nemáme. Pokud byste chtěli tuto plochu rozšířit, stačí napsat. Až budeme těmito žádostmi zavaleni, tak nás to konečně trkne a rozšíříme ji.

Vaše redakce

VELKÁ SOUTĚŽ EXCALIBURU

Excalibur vyhlašuje novou čtenářskou soutěž, v níž můžete vyhrát jednu z peněžitých cen od 300 do 3000 Kč. Zúčastnit se může každý. Stačí, když dohrajete nějakou hru, napíšete na ní návod a zašlete nám jej i s adresou a rodným číslem do redakce Excaliburu. Soutěž, která nemá v historii soutěžení obdoby. Nezáleží na štěstí, ale pouze na Vaší šikovnosti a inteligenci. Přednost mají samozřejmě horké novinky a nebo velké těžké pařby. Neváhejte a zašlete návod na naši adresu. Nezapomeňte k návodu připsat "SOUTĚŽ", napsat své rodné číslo, telefon a typ počítače. Vybráni budou opravdu ti nejlepší z Vás. Staňte se přispěvatelem Excaliburu, tahle šance za to stojí!
O jaké ceny soutěžíte?

ZLATÝ EXCALIBUR	1000 - 3000 Kč
STŘÍBRNÝ EXCALIBUR	500 - 1000 Kč
BRONZOVÝ EXCALIBUR	300 - 500 Kč

Tato soutěž platí až do odvolání.

VELKÁ SOUTĚŽ EXCALIBURU

SVĚTÁK BOB

Bob měl děsný štěstí. Jako jediný z celého letadla se po havárii zachránil.Ale bohužel ho vyvrhlo moře na ostrově, kde nebylo po inteligentní bytosti ani zdání

ČÁST I - OSTROV

Když se probral na pobřeží, zvedl se a vydal se na sever trochu se porozhlédnout. Cestou natrhal nějaké ovoce, osvěžení se vždycky hodí. Zanedlouho přišel k polorozpadlé chatrči. Zaradoval se, protože tam mohl být nějaký člověk. Sáhl po klice, ale ouha! Bylo zamčeno! Porozhlédl se kolem a na zemi nalezl nůž. Zkusit se pošťourat ve zrezlém zámku a dveře povolily. Vlezl proto dovnitř, ale podle nánosu prachu zde již nikdo pěknou řádku let nebyl. Sebral kus provazu, který ležel na zemi, a nějaké čtivo - slabikář a XVII. sjezd KSČ. Vydal se do vnitra ostrova. Cestou nacházel stále nějaké ovoce, a tak je sbíral. Když si to šinul po sloní stezce, najednou půda pod jeho nohami zakřupala a on se propadl do jámy, do které se lovili mamuti. V blátě se válel nějaký počítač, tak ho sebral. Přemýšlel, jak by se dostal z díry ven. Zkusil použít provaz, ale ten byl moc krátký. Napadlo ho, že by ho mohl zkusit rozpakovat. Použil proto počítač a povedlo se - provaz byl rázem dvakrát tak dlouhý a už bylo hračkou dostat se z díry ven. Šel dál a najednou uviděl Yettiho! Vlastně ne, vždyť to je nějaký opičák! Zkusil si s ním promluvit, ale opičák vyrážel jenom skřeky typu ugh, bufrak a podobně. Dal mu tedy slabikář a opičák hned spustil. Bob mu dal jméno Oleg a zeptal se ho, jak by se mohl dostat ven z ostrova. Oleg ho po dlouhém přemlouvání zavedl ke své loďce, kterou jezdí za Svou snoubenkou Mařkou na vedlejší ostrov. Bob byl rád, a tak hned vlezl do loďky, že pojede pryč. Ale Oleg ho nechtěl pustit. Slíbil mu, že když mu zanese od každého ovoce jeden kousek, zaveze ho z ostrova on sám. Bob mu proto opravdu dal všechno ovoce, co měl, ale Oleg ho podrazil. Řekl mu, že ho nikam nezaveze. Bob měl poslední možnost - dal Olegovi XVII. sjezd KSČ, který sebral v chatrči. Oleg ty kecy opravdu nevydržel - zhebl smíchy. Cesta pryč z ostrova byla volná!

ČÁST II - MĚSTO

Nevím, jak si to Bob plánoval, ale doplout v té bárce až na pevninu bylo bláznovství. Naštěstí potkal po cestě nějakou loď, jmenovala se Titanic nebo tak nějak... Loď ho dovezla na pobřeží jistého města. Bob vylezl a první jeho kroky vedly do prodejny. Najednou to uviděl - jeho hra, kterou letěl prodat Psygnosis a ztratil ji, se už prodávala mezi ostatními! "Tomu musím přijít na kloub", řekl si Bob. V kapse neměl ani vindru, a proto se rozhodl, že půjde na pouť a bude zápasit o dolar. Vlezl do ringu, ale dostal pořádný výprask. Není se čemu divit - bez boxerských rukavic ... Vydal se do obchodu se sportovním náčiním. Ukecal prodavače, že když mu půjčí jedny rukavice, tak mu vrátí zítra dvoje. Prodavač byl mdlé mysli, a tak mu rukavice půjčil. Teď už se jenom zeptal ochlasty, kdo ho naučí prát se. Prý jedině Fred z maringotky. Ale cestu k němu zavalil pes jako tele, který Boba nechtěl pustit dál. Byl hladový, tak mu přinesl Bob z parku kost. Fred ho naučil prát se, ale předem dostal od Boba flašku rumu, kterou našel také v parku. Bob zmlátil všechny v ringu a dostal za to dolar. U kladiva použil jmelí a vyhrál další peníze. Promluvil si s fakírem a dozvěděl se, že si má koupit časopis. Zašel do PNS, ale prodavačka mu pořád vnucovala PLAYBOY. Bob na pultě uviděl Excalibur a hned si ho koupil. Zaujal ho inzerát, že někdo prodá hru Světák Bob - to byla ta, kterou mu někdo ukradl. Adresa: od křižovatky na jih. Zašel tam, ale před domem stála jen malá holčička v babských šatech. Dozvěděl se, že tatínek není doma, ale dřív, než mu holčička řekla něco víc, musela od Boba dostat cukrovou vatu. Pak mu řekla, že tatínek říkal něco o pyramidách. Bob se tedy vydal na letiště. Řekl si o jeden lístek do Egypta, ale zhrozil se, když mu prodavačka řekla částku 80 dolarů. Tolik neměl. Tolik mohl vyhrát jedině v herně. Uložil si raději pozici do ramky a vstrčil do automatu minci. Tu proklatou hru hrál asi hodinu. Ale nakonec vyhrál celých 100 dolarů a vydal se zpět na letiště. Koupil si lístek, odolal milostným návrhům letušky (slovy: "To si nabalím rači ňákou černošku v Africe!") a chtěl už jít do letadla, ale celníci ho vyhodili, protože neměl pas. Vydal se na východ města, kde jeden padělatel bydlel. Dal mu dvacet dolarů za udělání pasu. Ani si nevšiml, že má červenou barvu a čtvercový tvar. Celníci ho samozřejmě vyhodili znovu, takhle udělaný falešný pas by nepoznal snad jen slepý. Naštěstí měl schovaný záruční lístek od padělatele, a tak se vydal pas reklamovat. Dozvěděl se, že padělatel ztratil někde na procházce brýle a bez nich prý špatně vidí, tak mu to nesmí mít Bob za zlé. Bob šel do parku, nalezl brýle, které se válely na cestě a dal mu je. Padělatel během chvilky udělal nový pas, tentokrát už pravý. Bob vlezl do letadla a tradá směr pyramidy!!!

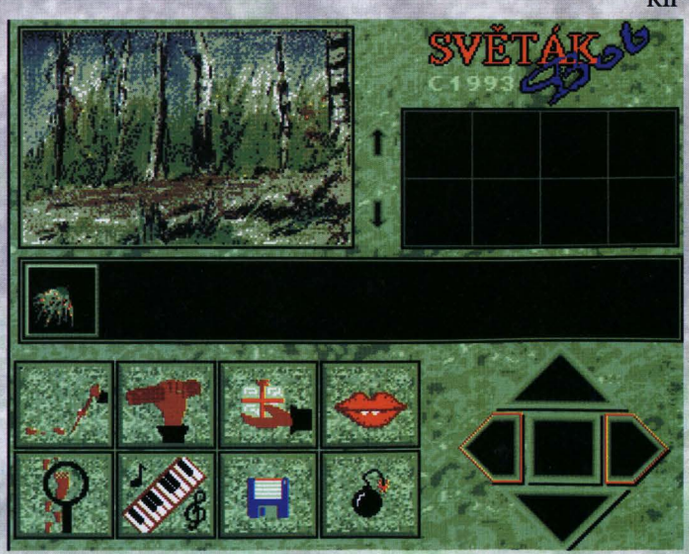
ČÁST III - PYRAMIDY

Všechny věci musel nechat na letišti, protože by měl nadváhu. Po cestě nalezl pod sedadlem počítač, kdoví, kde se tu zase vzal. Po přistání šel tradičně do obchodu. Zde si koupil louč a vodu. Dal za to ten krám (počítač). Vylezl z obchodu ven a najednou mu někdo hodil přes hlavu pytel. Unesli ho. Po několika dnech se Bob probudil úplně nahoře v pyramidě. To on ovšem netušil. Všude byla děsná tma a vlhko. Ještě, že měl tu louč. Zapálil ji a hned se koukalo lépe. Několik hodin bloudil ve vnitru pyramidy, nevěda, jestli se z toho dostane. Po cestě našel zprávu, která evidentně nebyla určena jemu, ale komplicovi jeho únosce. Z ní se dozvěděl, že on, Bob, chcípnul někde nahoře v pyramidě a jeho nepřítel jel do Zambie. Dále našel zlatý poklad, ukrytý u mumií. Nechtělo se mu s ním moc táhnout, ale vzal ho. Po několika dalších hodinách konečně vyšel ven z pyramidy. V dálce uviděl oázu, tak se k ní vydal. Potkal beduína, za jednoho velblouda mu dal celý poklad. Hurá do Zambie!!!

ČÁST IV - ZAMBIE

Hned druhý den velbloud zdechnul. Chudák Bob musel vykonat několikadenní túru pouští na vlastních nohou. Ještě, že měl aspoň vodu. Ve vesnici mluvili černoši jenom Zambijsky. Bob měl ale originální verzi hry, kde je Česko-Zambijský, Zambijsko-Český slovníček. Rozuměl tedy všemu. Náčelník ho na smluvené místo zavedl. Řekl mu, ať si tady na toho zmetka počká, že on má nějakou práci (stát uprostřed vesnice a buzerovat černošky). Bob čekal, čekal, čekal.. a najednou BUM!!! Dostal ránu do hlavy. Když se probral z bezvědomí, nikde nikdo. Kdosi viděl, že tajemný cizinec odlétá pryč. Bob uviděl šlapetolet, slušně se zeptal náčelníka, jestli si ho může půjčit. Po jeho ujištění, že ho na nic nepotřebují a že se na tom stejnak zabilo už sedm lidí, nasedl Bob na ten stroj a začal horlivě šlapat. Toho bídáka kupodivu nedohonil. Zůstal pořád jen chudým programátorem. Jediné, co mělo smysl z jeho cesty byla vaše zábava.

RIP



GABRIEL KNIGHT - S

Kromě toho, že je Gabriel Knight skvělá adventure; kromě toho, že je snad dokonce možná i nejlepší, je taky poměrně složitá. Z tohoto důvodu, a také proto abychom Vás nechali trochu hrát, návod obsahuje jen osu nezbytnou k dokončení hry. Nejsou v něm rozhovory objasňující zápletku, ani všechna místa, kde lze získat body. Takže k pochopení příběhu se ptejte kohokoli na cokoli a všechno si důkladně překládejte, Gabriel Knight za to určitě stojí...

DEN PRVÝ.

Po probuzení a ranní kávě seberte ze stolu noviny a přečtěte si je. Na opačném konci stolu leží lupa a pinzeta. Obojí si vezměte. Promluvte si s Grace (ikona otazníku) a zeptejte se na zprávy pro Vás. Ptejte se dokud Grace řekne, že už žádné další zprávy nemá. (Tuto praktiku neustálého vyptávání na to samé budete používat dosti často.) Porozhlédněte se po svém obchůdku. V horní polici úplně vpravo najděte knihu o hadech. Na opačném konci police je jakási báseň v němčině od Heinze Rittera. Pod oknem leží německo-anglický slovník.

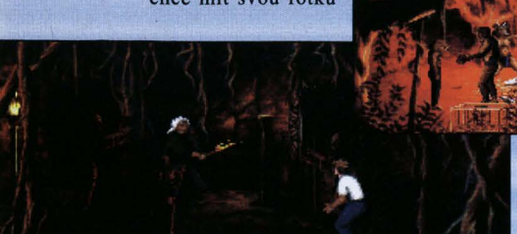
Seberte se, jeďte k babičce (na větší mapě New Orleans). Popovídejte si s ní. Ptejte se na "Knight Family" a pak postupně na všechny členy rodiny. Jděte na půdu. Z opěradla křesla seberte skicář. Podívejte se dovnitř. Na masivních hodinách stojících na truhlici nastavte kód (ručičkami i vnějším kruhem pohybujete ikonou "move") a použijte ikonu "operate" na klíček. Otevře se šuplík. Vyjměte z něj dopis a fotografii. V inventoráři si prohlédněte fotografii a přečtěte dopis. Dozvíte se z něj jméno Heinze Rittera. Zeptejte se na něj babičky.

Jeďte na policii. Seržanta se zeptejte na detektiva Moselyho a na fotky pro Vás. Dostanete odpověď a balíček od Moselyho. Otevřete jej. Uvnitř jsou dvě fotografie. Obě si prohlédněte.

V severozápadní části Jacksonova náměstí najdete mima, který se baví provokováním lidí. Jde za kolemjdoucím tak dlouho, dokud není okřiknut. Nechte ho přilepit za sebe, ale nemluvte na něj. Jděte do jihovýchodní čtvrtky náměstí a mima mějte stále v patách. Musíte se vyhýbat ostatním chodcům, protože mim jim dá před Vámi přednost. Podaří - li se Vám ho přivést až k policistovi s motorkou, máte vyhráno. Počkejte, až mim policistu vyprovokuje a ten ho začne honit. Pak klikněte ikonou "operate" na vysílačku na motorce. Na větší mapě se objeví místo činu.

Navštivte Moselyho na místě činu. Když policie a sanitka opustí pobřeží jezera, obkreslete si do skicáře podivné stopy na zemi (použijte skicář na stopy). V levé části obrazovky je tráva. Použijte lupu na sešlapanou plochu a najdete šupinu. Seberte ji pinzetou. Ze břehu si vezměte trochu bahna.

Vraťte se na policii. Seržanta se zeptejte na detektiva Moselyho. Ten Vás pošle do kanceláře. Moselyho se zeptejte na vzor z místa činu. Zeptejte se, kde je dalších šest vzorů z jiných vražd. Vyjděte z kanceláře a požádejte policistku - officer Franks o složky se vzory (ikona vykřičníku). Vraťte jí je do boxu na stole. Jděte zpět k Moselymu. Zeptejte se ho, jestli chce mít svou fotku



ve vaší nové knize. Officer Franks Vám udělá společné foto. Vymluvte se, že si musíte upravit vlasy. V hale seberte složky z boxu, použijte je na kopírku a vraťte je zpátky. Pak se odeberte do kanceláře dokončit fotografování.

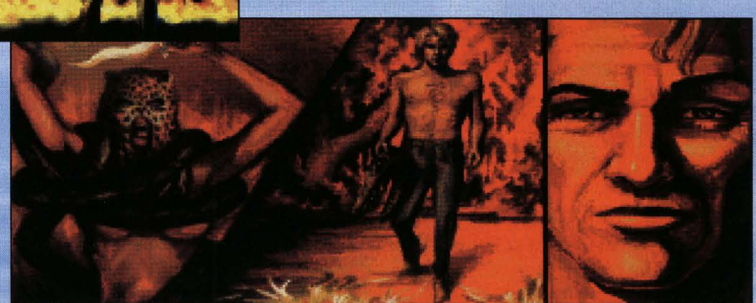
Poslední zastávku udělejte v Dixieland Drug Store. Podívejte se na ceduli na pultu a majitele obchůdku se zeptejte na "voodoo murders".

Vraťte se do svého knihkupectví a zadejte Grace úkol k pátrání - Malii Geddge (ikona otazníku a "reqest research")

DEN DRUHÝ.

Na začátek si přečtěte noviny, otevřete pokladnu na stole, vezměte certifikát a jděte navštívit přítele Moselyho. Opravář nechal v policejní hale otevřené víko od klimatizace. Neváhejte a vytopte Moselymu kancelář na 75 nebo více stupňů (ikona "operate"). Vejděte dál. Až si Mosely odloží sako, pošlete ho pro kávu. Mezi tím, co bude pryč si vypůjčete jeho policejní odznak přišpendlený na klopě.

Odjeďte na Jacksonovo náměstí. V severovýchodní části náměstí je malíř. Odejděte z obrazovky a zas se vraťte. Čekejte, dokud mu vítr neodnese kresbu, která zapadne mezi mřížoví. Pomůžete mu následovně: prodavači hot dogů v jihozápadním cípu náměstí vyměňte certifikát za hot dog a ten dejte malému stepujícímu chlapci. Požádejte ho, aby zapadlou kresbu vytáhl



(ikona vykřičníku). Tu pak vraťte malíři. Jako protislužbu požadujte rekonstrukci vévé. Dejte mu tedy váš náčrtek vzoru z místa činu i ofocenou policejní složku.

Vydejte se za Malii. Použijte ikonu "operate" na klepadlo. Sluhu přesvědčte, že s ní chcete mluvit o závažné věci a na důkaz svých slov mu ukažte policejní odznak. Zeptejte se Malie 2x na voodoo, na jezero a nakonec zvolte "flirt with her". Vyhodí Vás z domu.

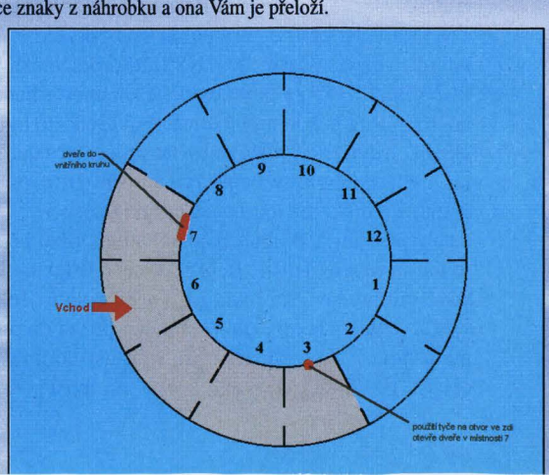
Jděte se podívat do voodoo muzea. Dr. Johna se zeptejte na voodoo. Pak se ptejte na moderní i na historické voodoo tak dlouho, dokud se doktor nezačne opakovat. Nakonec se ptejte na Marii Laveau.

V St. Louis Cemetery z náhrobku Marie Laveau překreslete značky do skicáře. Na ní se ptejte také zahradníka, dokud se nezačne opakovat. Potom se zeptejte na jiné označkované hroby.

Navštivte voodoo kněžku v Moonbeam's house. Ptejte se na st. "John's Eve", "animal masks", "snakes" a "Grimwald". Přejte si demonstrovat hadí tanec. Když bude kněžka tančit, seberte z klece starou hadí kůži. Porovnejte ji pod lupou se šupinou od jezera. Dejte kněžce znaky z náhrobku a ona Vám je přeloží.

Dixieland Drug Store. V obchodě narazíte na Madame Cazaunoux (nezapomeňte, že část obyvatel New Orleans je frankofonní). Majitele se zeptejte na "animal masks" a na "Willy Jr.". Dozvíte se cenu, za jakou lze získat masku krokodýla.

Doma dejte Grace vypátrat něco o Madame Cazaunoux.



INS OF THE FATHERS

DEN TŘETÍ.

Přečtěte si noviny, Grace se zeptejte na zprávy a následně na Ritterovo telefonní číslo. Počkejte chvilku, než přijde Bruno a bude chtít koupit obraz. Nevšímejte si Grace a klidně mu ho prodejte 100$. Zajděte k sobě dozadu, ze skříňky nad umyvadlem vezměte tužidlo a hurá k telefonu. Zavolejte Mme. Cazaunoux na tel. 555 12 80 (její číslo je na listu z telefonního seznamu od Grace). Pak zavolejte veterinární službu - tel. 555 61 70. Projevte obavy o psíka chybějícího na tanečních hodinách a získáte adresu Madame Cazaunoux. Zavolejte Ritterovi do Německa na číslo 49 09 324 3333.

V Dixieland Drug Store kupte krokodýlí masku za 100$ (použijte dolary na Williho) a získáte Gambling oil zdarma.

Jeďte si vyzvednout rekonstruovanou podobu vévé od malíře na Jacksonovo náměstí. Na místě mima se usadila vykladačka karet. Konverzujte s ní o hadech a ona se rozhodne Vám zatančit. Při tanci se jí dotkněte (ikona seber), aby jí upadl šátek. Až dotančí, zvedněte ho, prohlédněte pod lupou a v inventoráři na něj použijte pinzetu. Získáte šupinu, kterou je třeba lupou porovnat s tou od jezera. Šátek vraťte a nechte si vyložit budoucnost z ruky. Až žena strachy uteče, můžete se klidně vydat do Moselyho kanceláře.

Na policii shlédněte výslech jakéhosi Crashe.

Tulanská universita. Vyslechněte si přednášku Prof. Harta. Po přednášce jděte do kanceláře profesora. Zeptejte se ho na "Cabrit sans cor'". Dovíte se, že to znamená koza bez rohů a má to vztah k lidským obětem. Ukažte mu rekonstruované vévé a fotku z vraždy. Ptejte se na černé voodoo a na svátek sv. Jana.

Jděte do katedrály. V místnosti pro kněze seberte kněžskou košili a límeček.

Zajeďte k domu paní Cazaunoux. Oblečte si kněžské oblečení a vlasy si upravte tužidlem. Klikněte ikonou "operate" na klepadlo a představte se jako Otec MacLaughlin. Madam se ptejte na Cabrit sans cor'. Musíte jí říci, co to znamená (víte to od profesora), jinak se s Vámi nebude bavit. Ptejte se na lidské oběti, pak na skutečné královny voodoo a na tajnou voodoo svatyni. Madame Vám nechá posvětit náramek s hadem. Udělejte si obtisk do bahna z jezera.

Zajděte do hospody k Napoleonovi. Barmana se otažte na voodoo a 2x na "Bar patrons" Přibude otázka "Sam a voodoo" a jak se zeptejte na Sama. Věčně prohrávajícímu Samovi nabídněte Gambling Oil (ikonu oleje použijte na Sama). Řekněte mu, že je to účinný voodoo olej, že mu přinese štěstí a optejte se, zda není divné, že Markus stále vyhrává. Až Sam vyhraje, nechte mu vyrobit kopii náramku podle otisku.

Na hřbitově zavítejte až na poslední obrazovku a setkejte se s Malií.

DEN ČTVRTÝ.

Jako obvykle si přečtěte noviny.

Jděte k Napoleonovi a vyzvedněte si náramek od Sama.

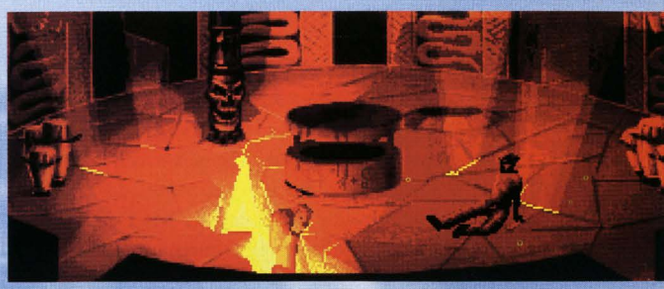
Poprvé od začátku hry zavítejte na Jackson square overlook. Podívejte se prvním kukátkem zleva (ikona "operate"). Sledujte muže hovořícího s bubeníkem. Následujte ho do katedrály.

Muže v katedrále - Crashe přesvědčte o svém zasvěcení hadím náramkem. Zeptejte se ho na bubeníka a pak na "Voodoo Hounfour". Po té, co zemře se na něj podívejte a sundejte mu tričko (ikona "open"). Vytetovaného hada překreslete do skicáře.

Jeďte do knihkupectví a zadejte Grace úkol: pátrání po vzoru vévé.

DEN PÁTÝ.

Vychutnejte si ranní noviny, od Grace dostanete dopis, Gunter's Journal a výsledek jejího pátrání po vévé. Všechno si přečtěte.



Zajeďte do voodoo muzea. Ujistěte se, že máte nahranou pozici!!! Gabriel bude napaden hadem. Použijte ikonu "operate" na vypínač poblíž dveří. Jednejte rychle, jinak Gabriel zemře.

Vraťte se domů. Grace starostlivě smete šupinu z Vašeho obličeje. Vezměte ji ze stolu pinzetou a porovnejte ji s tou od jezera. Jsou shodné!

Navštivte prof. Harta na univerzitě. Zjistíte, že již není mezi živými. Vezměte alespoň ze stolu jeho poznámky.

Nastala chvíle přesvědčit policii o znovuotevření případu. Moselyho se dotažte na obnovení případu. Ukažte mu postupně rekonstrukci vévé, Hartovi poznámky, článek o vévé a dvě shodné šupiny. Případ bude obnoven.

Grace nechte zjistit něco o "rada drums".

DEN ŠESTÝ.

Ráno si přečtěte noviny. Klikněte na dveře, jakoby jste chtěli jít pryč. Dveřmi někdo prohodí balíček. Zvedněte ho a otevřete. Přečtěte si dopis od Moselyho. Ukažte Grace náčrtek tetování a požádejte ji, aby Vám ho překreslila na hruď. Řekněte, že jdete na večírek a pak se jí zeptejte, jestli žárlí. Grace na Vás nakreslí hada.

Na Jacksonově náměstí přemluvte zmrzlináře sídlícího v jihozápadní části, aby se vrátil prodávat k policejní stanici. Na bubeníka ze severovýchodní čtvrtky použijte knihu "RADA". Přeložte si kódovanou zprávu. Nenechte se zmást, ne každý znak nese informaci. Na první straně zvolte "Call Conclave", otočte a vyberte "Tonight". Na poslední straně klikněte na "Swamp". Zpráva je kompletní.

Na policii počkejte až seržant odejde a rychle projděte ke dveřím do Moselyho kanceláře. Použijte na ně klíč z obálky. Pokud to nestihnete, dívejte se na seržanta dokud neusne a pak můžete vejít. Uvnitř otevřete zásuvku od stolu a vezměte si stopovací zařízení.

Jeďte do voodoo muzea a umístěte stopovací signálku do rituální skříňky - "sekey madoulé".

Zajděte na hřbitov. Překreslete si nové značky do skicáře a porovnáním se starým nápisem je rozluštěte. V novém nápisu budou chybět tři písmena. Jsou to: Y, U a M. Zvedněte křídu ze země a počkejte na odchod zahradníka. Pak použijte křídu na zeď a zanechejte vlastní nápis: "DJ bring sekey madoule".

Na mapě Vám přibyly mokřiny. Zajeďte tam a použijte stopovací zařízení. Orientujte se podle červené tečky na monitoru přístroje. Až najdete oslavu, použijte na sebe krokodýlí masku. Na otázky Dr. Johna odpovězte Damballah a Ogour Badagris.

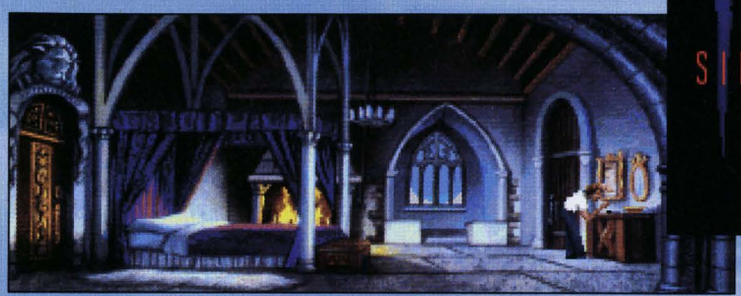
DEN SEDMÝ.

Zatelefonujte Wolfgangu Ritterovi. Zeptejte se ho na Tetelo, Talisman, Tetelo's remains a na Africa Homeland. Pak vezměte ze skříňky kapesní svítilnu a jděte si přečíst noviny.

Navštivte hřbitov a na něm konkrétně hrobku rodiny Geddge (na posledním obraze). Ikonou "operate" otevřete hrobku a vejděte dovnitř. Použijte baterku na prostřední zásuvku. Otevřete ji. Až se proberete z rány do hlavy, otevřete ji znovu. Vyndejte z ní Moselyho peněženku. Otevřete ji a vyndejte kreditní kartu.

Vraťte se do St. George bookshop. Zatelefonujte do cestovní kanceláře (tel. 585 11 30) a zeptejte se na cenu cesty do Německa. Zaplaťte Moselyho kreditní kartou. Jeďte na letiště a odleťte do Německa.

Ve Wolfgangově ložnici nejprve seberte z toaletního stolku nůžky a misku. Ze stěny vedle zrcadla sejměte svitek s básní. Podívejte se na nápis mezi dveřmi do knihovny a kamenným lvem nad nimi. Vyjděte do haly.



V hale seberte ze stěny schodiště dýku a z podlahy slánku ležící poblíž Gerde. Gerde se zeptejte na "portal poem". Jděte do kaple, kde si prohlédněte mozaiku a panely na stěnách. Jděte zpět a zeptejte se Gerde na panely v kapli a na zasvěcovací obřad.

Vraťte se do ložnice. Otevřete okno a použijte sníh na umytí rukou. Použijte nůžky na Gabriela. Ustřihne si pramen vlasů.

Odeberte se do kaple. Misku položte na oltář. Nasypte do ní sůl. Použijte nůž na Gabriela a nechte stéct trochu krve do misky. Poklekněte ("operate" na oltář) a přečtěte svitek. Stal jste se Lovcem Stínů.

DEN OSMÝ.

Vstaňte a vezměte si klíček z nočního stolku. Odemkněte si dveře do knihovny.

Knihovna. Podívejte se do police se zeměpisnou literaturou (prostřední sektor dole). Vytáhněte knihu a přečtěte ji. Odkáže Vás na další dílo. Postupujte stejně dál, vždy se nejprve podívejte do police a pak knihu vezměte. Pořadí je následovné: zeměpis, sociologie (pravý sektor nahoře), historie (boční oddíl nahoře), náboženství (levý sektor nahoře) a archeologie (pravý oddíl dole). Nakonec Vám zůstane "Snake Mound Book".

Jděte do haly. Ukažte "Snake Mound Book" Gerde a řekněte, že platit můžete kreditní kartou. Poletíte do Afriky.

DEN DEVÁTÝ.

Jděte do vnějšího kruhu. Je rozdělen jako hodiny na dvanáct dílů (viz. náčrtek). Vstup je v místnosti 6. Projděte se dokola a posbírejte všechny ležící destičky a i ty, které jsou zasazeny do stěny. Nejde sejmout jen destička v místnosti 12 a 7 (ze dveří). Na každé dlaždici je nakresleno několik hadů. Označují, do které místnosti daná dlaždička patří. Orientujte se podle náčrtku. Až budou všechny zasazeny správně, jděte do místnosti 3. Předtím seberte hadí tyč v místnosti 9 a nahrajte si pozici!!! Jakmile použijete tyč na otvor v dlaždičce v místnosti 3, otevřou se dveře v části 7 a zároveň se probudí mumie. Jednejte rychle. Proběhněte do 4 a pak do 5. V páté místnosti se zastavte, odlákejte stráž do opačného konce místnosti a oběhněte ho. V šestce použijte ikonu "operate" na visící révu ze stropu. Dostanete se před dveře v místnosti 7. Až Vám strýc poradí, jak zrušit mumie, použijte tyč na otvor za otevřenými dveřmi. Ocitnete se i s Wolfgangem ve vnitřním kruhu.

Vnitřní kruh. Jděte do další místnosti. Ikonou "look" si prohlédněte stěnu obětního oltáře a pak i jeho víko. Na tyče na zadní stěně použijte ikonu "operate" nebo "move". Po marném pokusu o zdvihnutí Vás strýc pošle vedle pro srdce mrtvé mumie. Jděte tam a použijte dýku na mumii. Smrti strýčka Wolfganga již nezabráníte.

DEN DESÁTÝ.

Po ránu si již naposled přečtěte noviny. Vezměte z pracovního stolu dopis od Grace. Nechte se zaskočit přítomností detektiva Moselyho a zeptejte se ho na Grace, na jeho vyšetřování a na "making plan". Jeďte do skryté svatyně. Kde je?

Navštivte katedrálu. V pravé zpovědnici použijte hadí tyč na otvor ve zdi - "knothole". Signálku od sledovacího zařízení nechte na klekátku a pod ním zanechte i ovládací tyč pro Moselyho. Vyjděte ven.

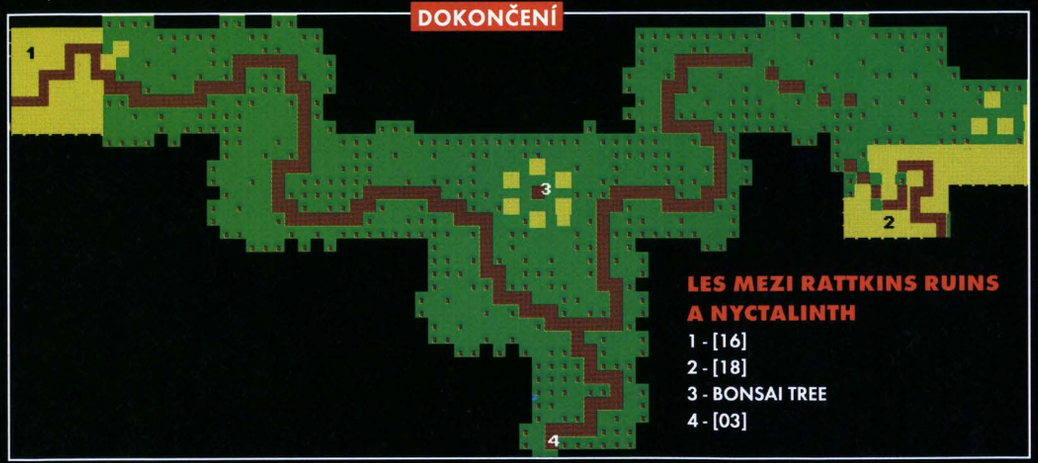
Nacházíte se v podzemní tajné voodoo svatyni. Architektonicky je koncipována také do dvou kruhů, z nichž ten vnější je rozdělen na dvanáct dílů. K orientaci můžete použít mapku z afriky, protože vchod je také v části 6. Navíc jsou jednotlivé části označeny značkami na dveřích (čára značí pět, tečka jedna; výsledné číslo je součtem všech). Jděte do kanceláře (místnost 4). Ze stolku seberte černý sešit. V místnosti 3 shlédněte roztržku Malie s Tetelo. Na konci hry Vám to pomůže rozhodnout se. Pak se podívejte na Dr. Johna modlícího se v místnosti 2. Povšimněte si předmětu visícího na protější zdi a rychle se vytraťte. Jděte do středního kruhu. Ikonou "operate" uveďte do chodu bubny. Vyberte slovo "summon", zvolte druhou knihu a vybubnujte "brother eagle". Zvolte "exit". Dr. John opustí na chvíli svou modlitebnu. Uložte si pozici a běžte do místnosti 2. Máte asi 10 sekund na to, abyste vzali magnetický klíč ze zdi a zmizeli. Cestou pryč se stavte v místnosti 1 (k otevření potřebujete magnetický klíč). Použijte ikonu "pick up" na papírové peníze. Opakujte to, dokud nebudete schopni vzít více. Do místnosti 11 pouze nahlédněte a jděte rovnou do skladu (část 7). Nesmíte předtím otevřít dveře 8! Ve skladu seberte obě masky a 2x šaty z věšáku. Teď teprve můžete zachránit Grace z místnosti 8. Použijte na ní talisman. Pak dejte Moselymu masku kance a sám si oblečte masku vlka. Přijde Dr. John a pošle Vás do vnitřního kruhu.

Vnitřní kruh. Sledujte rituál. Těsně předtím, než Tetelo obětuje Grace, použijte na Tetelo talisman. Dojde ke konfrontaci. Hoďte talisman Moselymu (použijte talisman na Moselyho) a sebe zachraňte sebráním kamenné sošky z vnitřku obětního kamene. Teď máte dvě možnosti: buď Malii zradíte a použijete na ní nůž (nebo neuděláte nic), nebo se jí pokusíte zachránit kliknutím ikonou "pick up". V obou případech hra končí a Vy si můžete vychutnat závěr. Jaký bude záleží jen na Vás. Těším se u dalších báječných adventur.

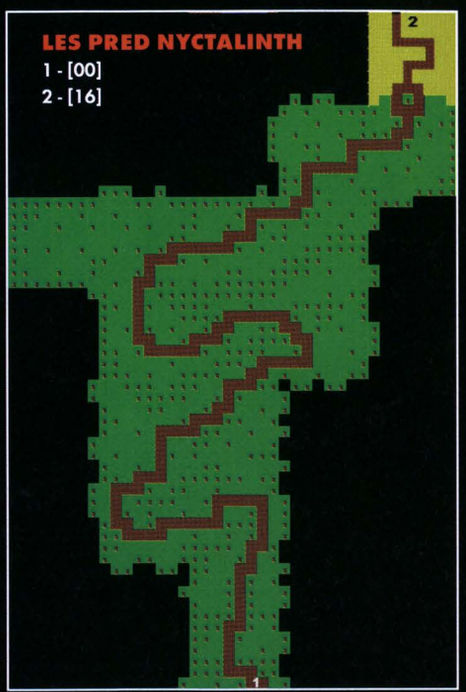
HAQUEL P. TICKWA

WIZARDRY VII

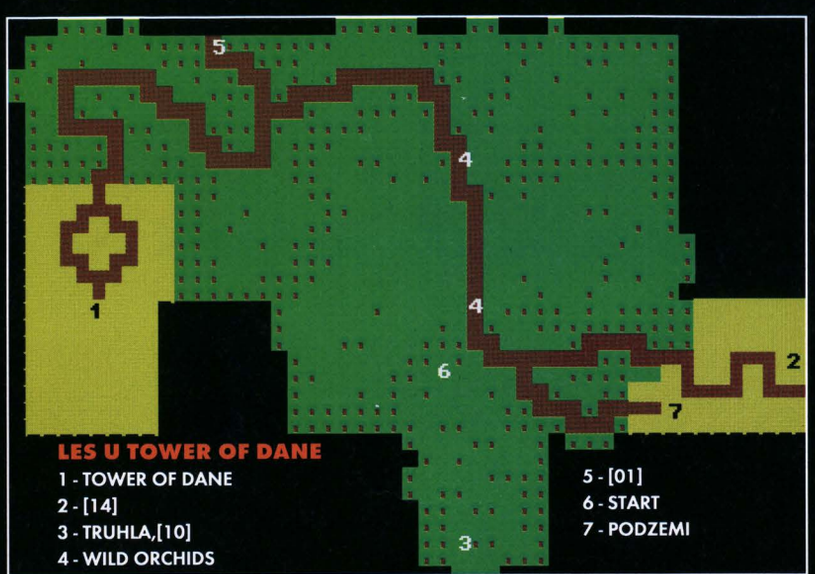
DOKONČENÍ



LES MEZI RATTKINS RUINS A NYCTALINTH
1 - [16]
2 - [18]
3 - BONSAI TREE
4 - [03]

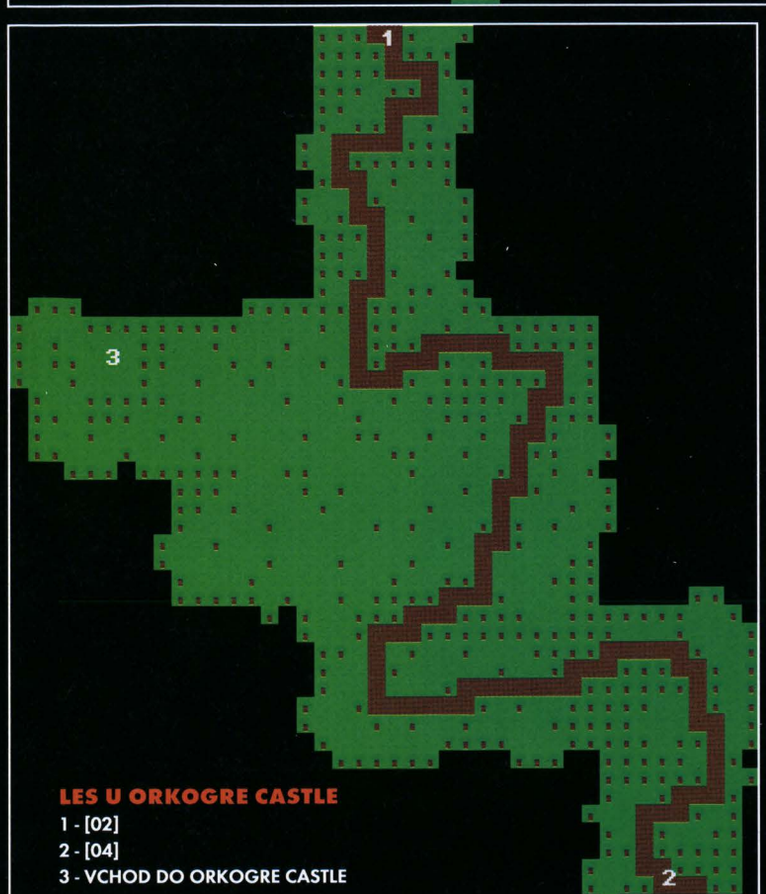


LES PRED NYCTALINTH
1 - [00]
2 - [16]

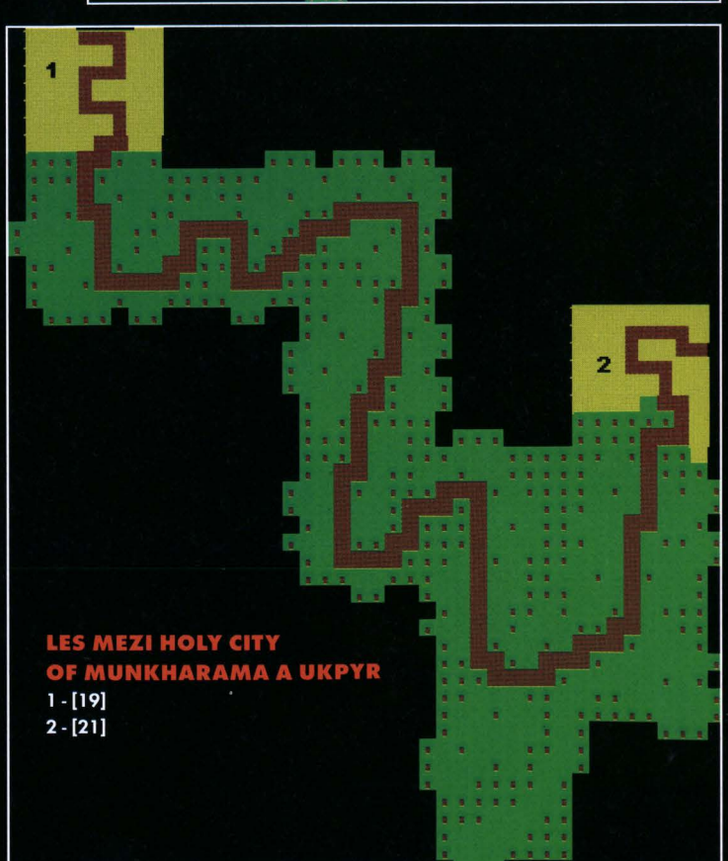


LES U TOWER OF DANE
1 - TOWER OF DANE
2 - [14]
3 - TRUHLA,[10]
4 - WILD ORCHIDS
5 - [01]
6 - START
7 - PODZEMI

LES ZA NEW CITY
1 - [14]
2 - [08]
3 - [03]

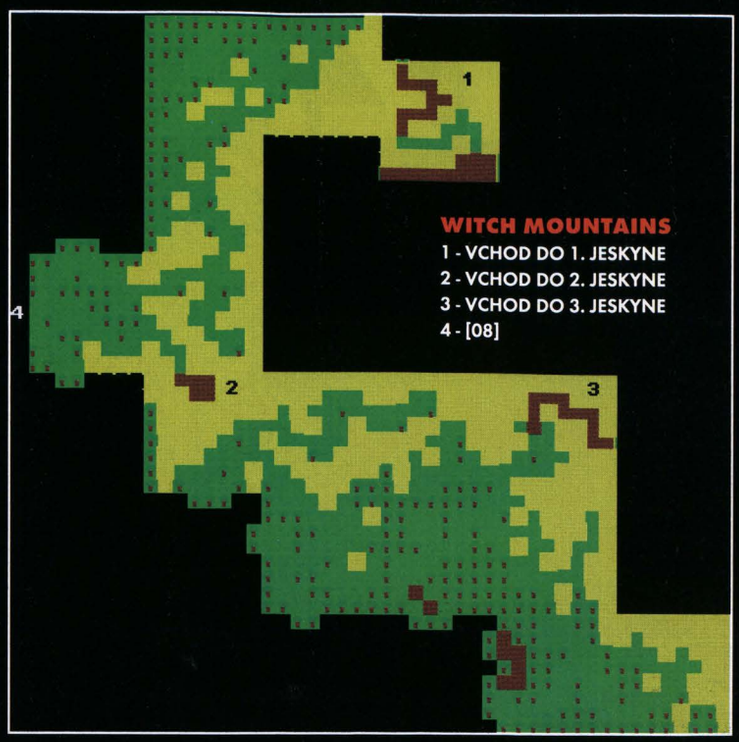


LES U ORKOGRE CASTLE
1 - [02]
2 - [04]
3 - VCHOD DO ORKOGRE CASTLE

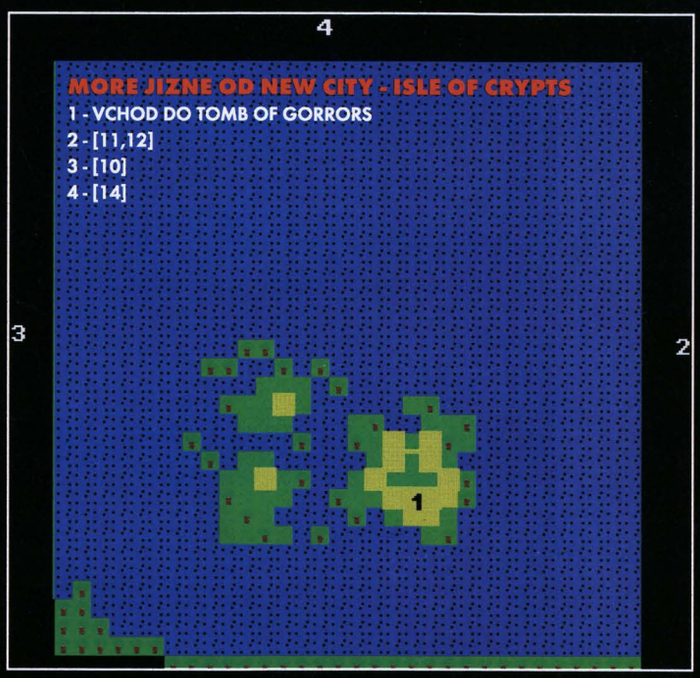


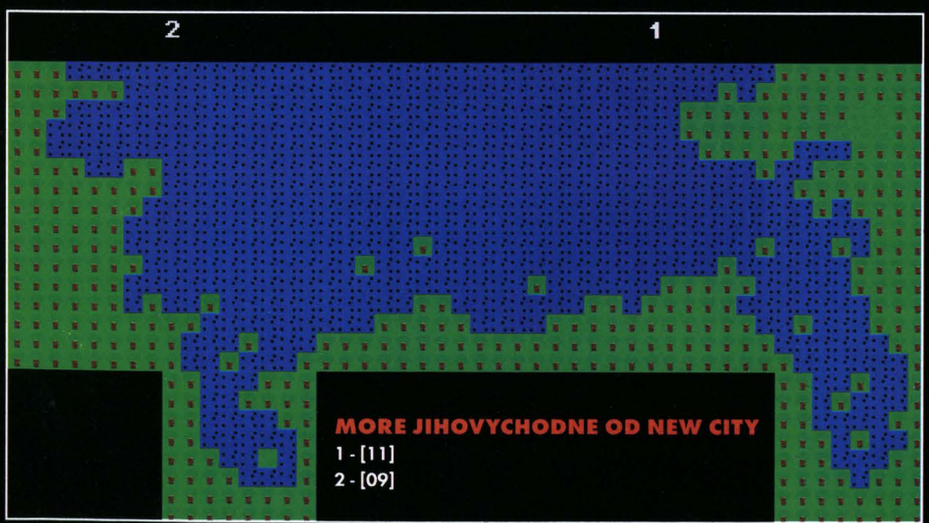
LES MEZI HOLY CITY OF MUNKHARAMA A UKPYR
1 - [19]
2 - [21]

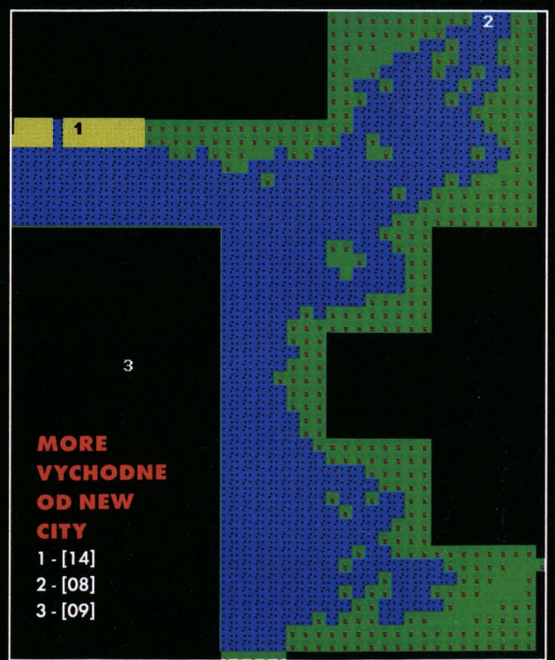
1
LES MEZI RATTKINS
RUINS A UKPYR
1 - [18]
2 - [21]
3 - [27]

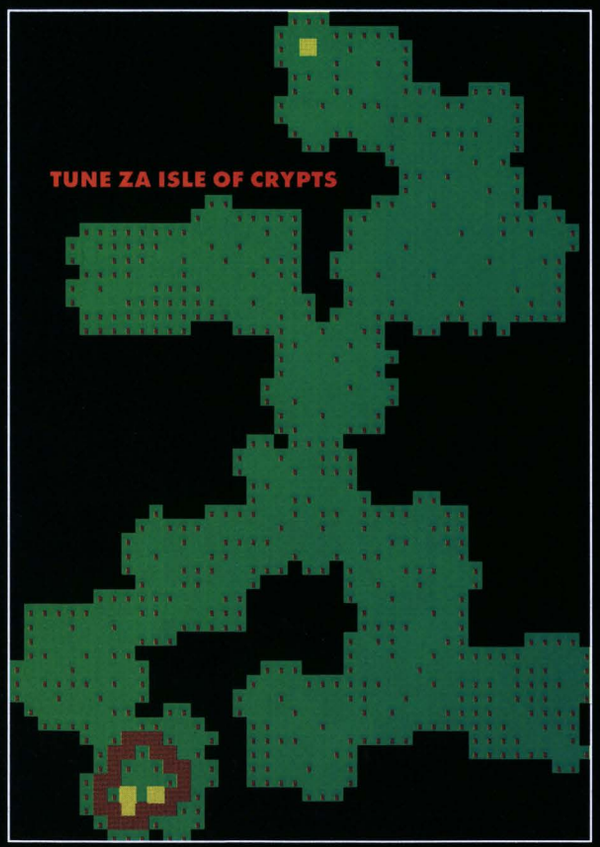

1
WITCH MOUNTAINS
1 - VCHOD DO 1. JESKYNE
2 - VCHOD DO 2. JESKYNE
3 - VCHOD DO 3. JESKYNE
4 - [08]
4
2
3

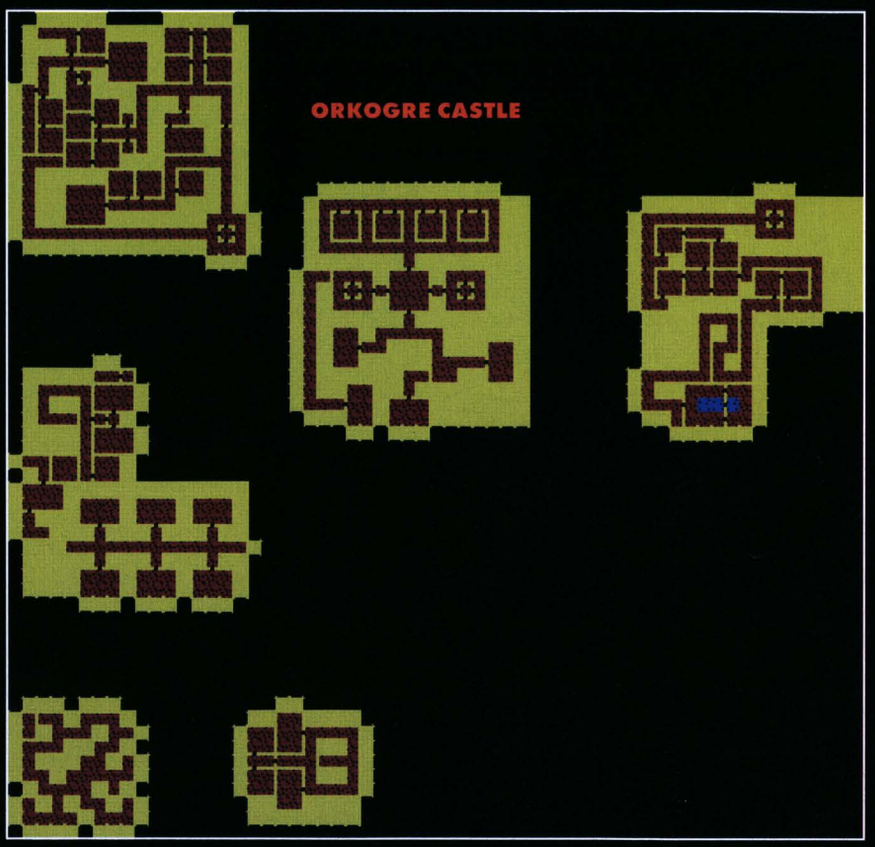
3
REKA DO WITCH MOUNTAINS
1 - [04]
2 - [19]
3 - [07]
4 - [11]
1
2

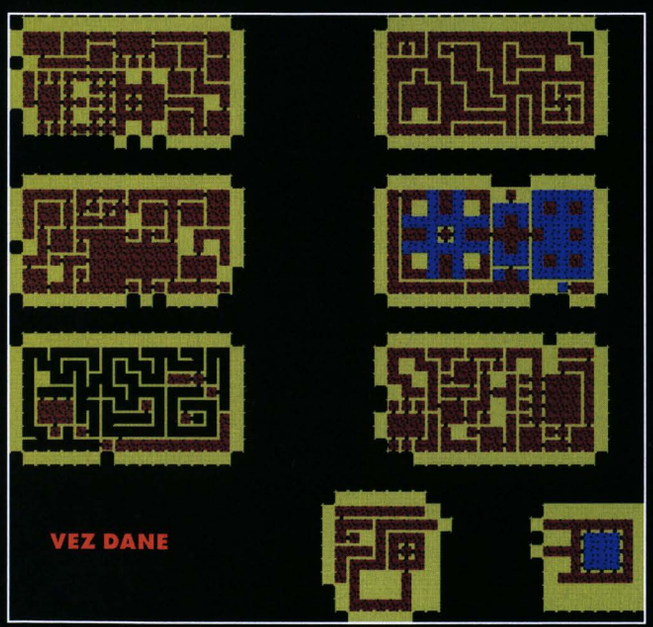

4
MORE JIZNE OD NEW CITY - ISLE OF CRYPTS
1 - VCHOD DO TOMB OF GORRORS
2 - [11,12]
3 - [10]
4 - [14]
3
2
1


2
1
MORE JIHOVYCHODNE OD NEW CITY
1 - [11]
2 - [09]

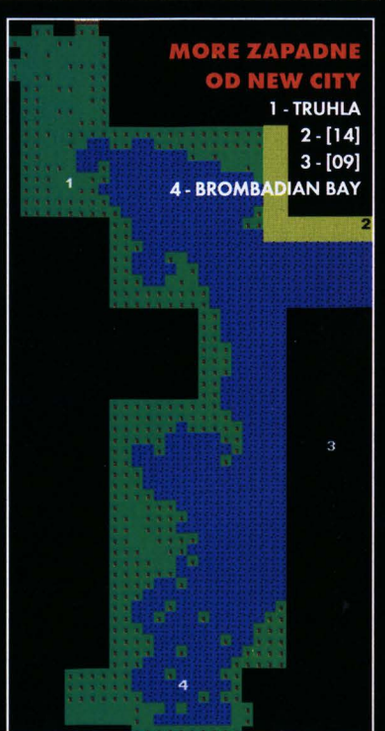

2
1
3
MORE
VYCHODNE
OD NEW
CITY
1 - [14]
2 - [08]
3 - [09]



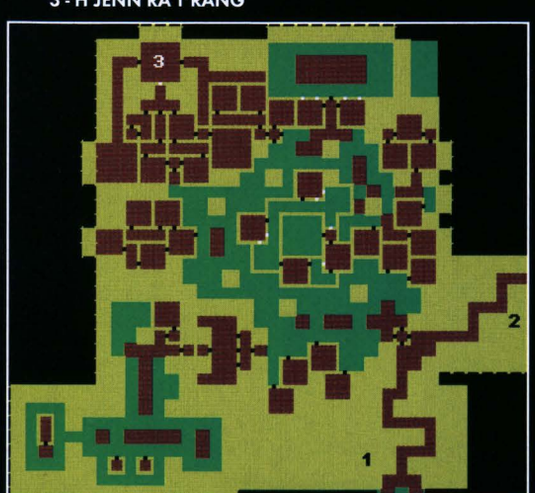


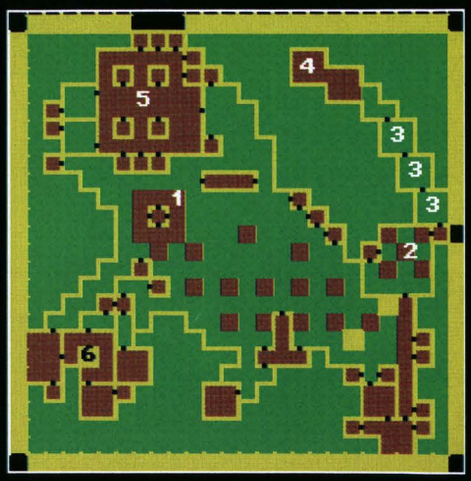


MESTO NEW CITY
4 - SOCHA
5 - KNEZ
6 - KOUZELNIK
7 - DOCK AND MARINA
8 - MUSEUM
9 - VEZENI
10 - TERMINAL
11 - HOSPODA

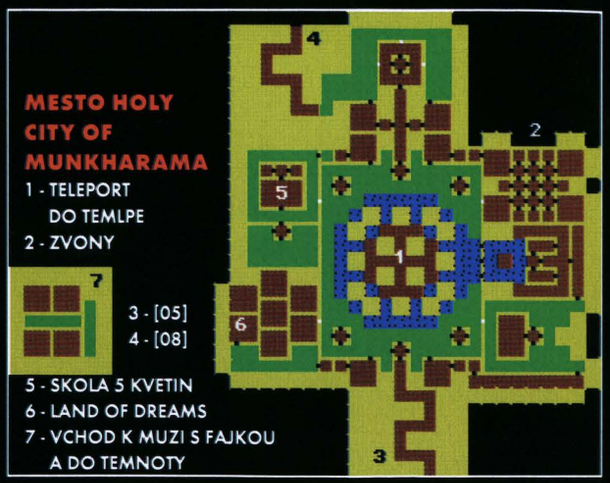


MESTO NYCTALINTH
1 - [01]
2 - [02]
3 - H'JENN RA T'RANG



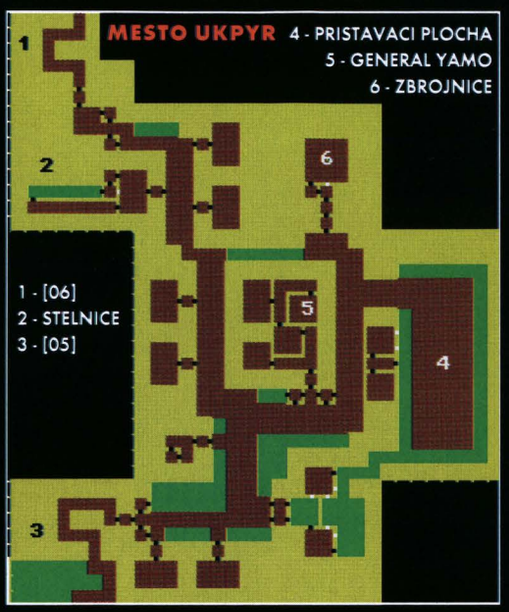


MESTO CITY OF SKY
1 - VCHOD Z DRAGON'S CAVE
2 - DAME KE-LI
3 - HADANKY
4 - RAKETA
5 - HALL OF PRESERVATION
6 - COURTYARD



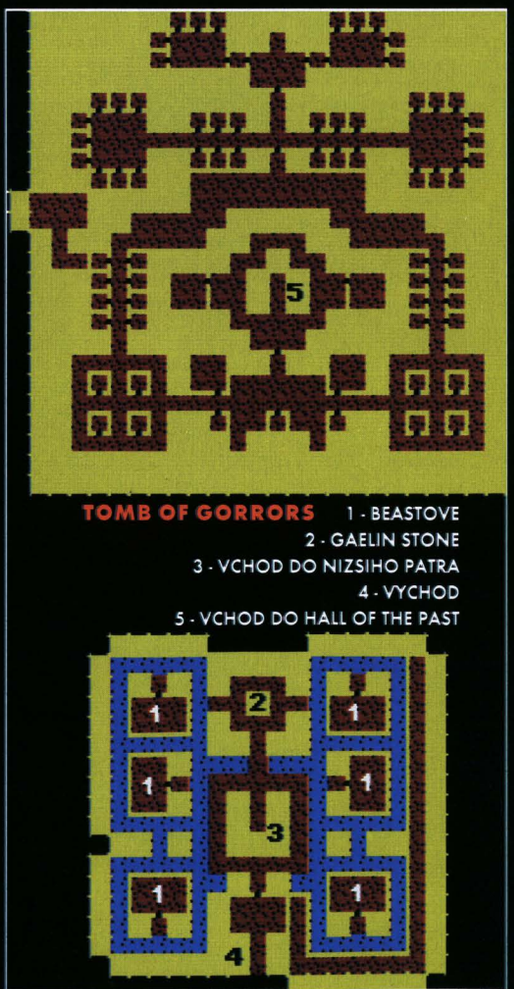
MESTO HOLY CITY OF MUNKHARAMA
1 - TELEPORT DO TEMLPE
2 - ZVONY
3 - [05]
4 - [08]
5 - SKOLA 5 KVETIN
6 - LAND OF DREAMS
7 - VCHOD K MUZI S FAJKOU A DO TEMNOTY

PODZEMI POD HOLY CITY OF MUNKHARAMA A TEMPLE



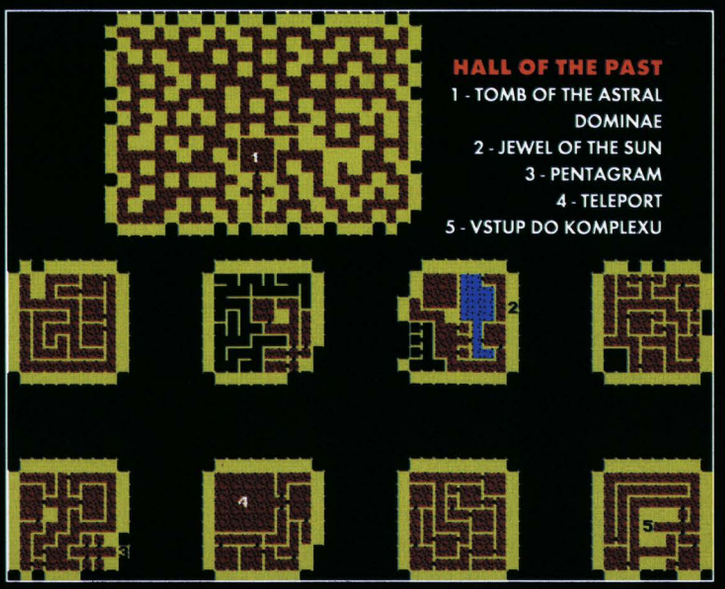
MESTO UKPYR
1 - [06]
2 - STELNICE
3 - [05]
4 - PRISTAVACI PLOCHA
5 - GENERAL YAMO
6 - ZBROJNICE

JESKYNE GIANT'S CAVE
1 - VCHOD DO 1. JESKYNE
2 - VCHOD DO 2. JESKYNE
3 - VCHOD DO 3. JESKYNE
4 - VODNI VIR
5 - MAJESTIC WAND
6 - TAJNY PRUCHOD K NECROMATIC HELM

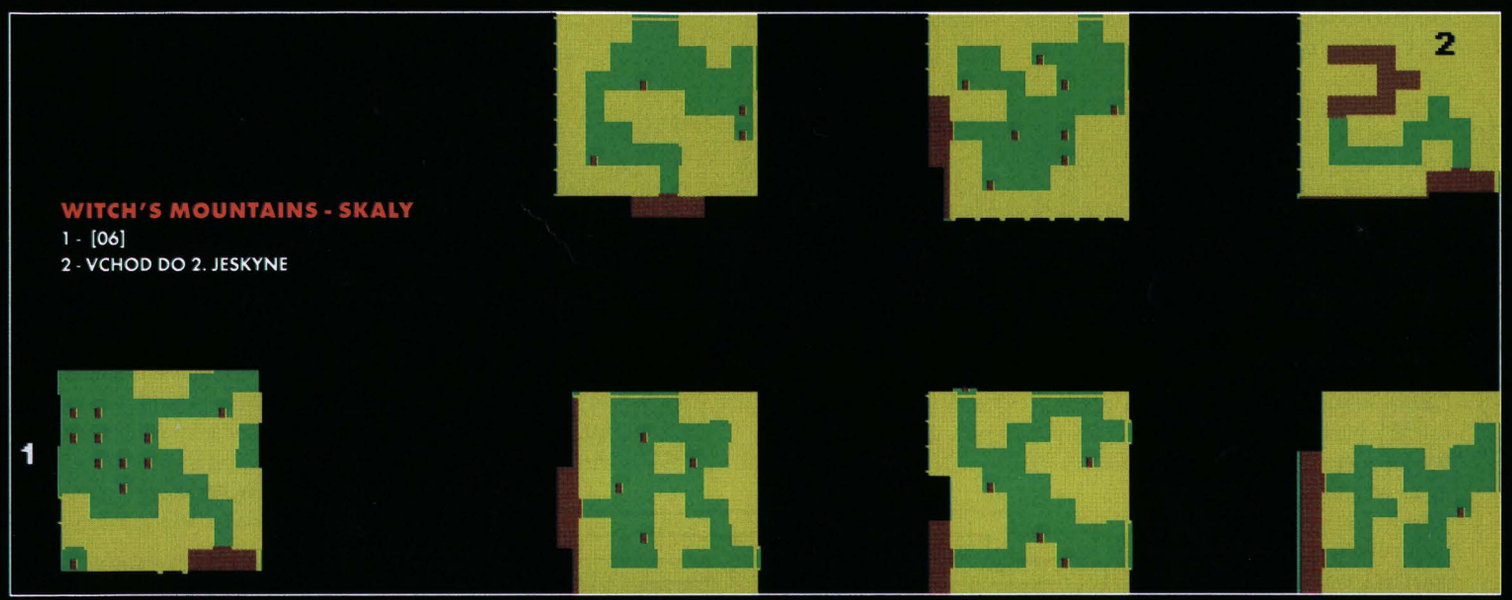


TOMB OF GORRORS
1 - BEASTOVE
2 - GAELIN STONE
3 - VCHOD DO NIZSIHO PATRA
4 - VYCHOD
5 - VCHOD DO HALL OF THE PAST

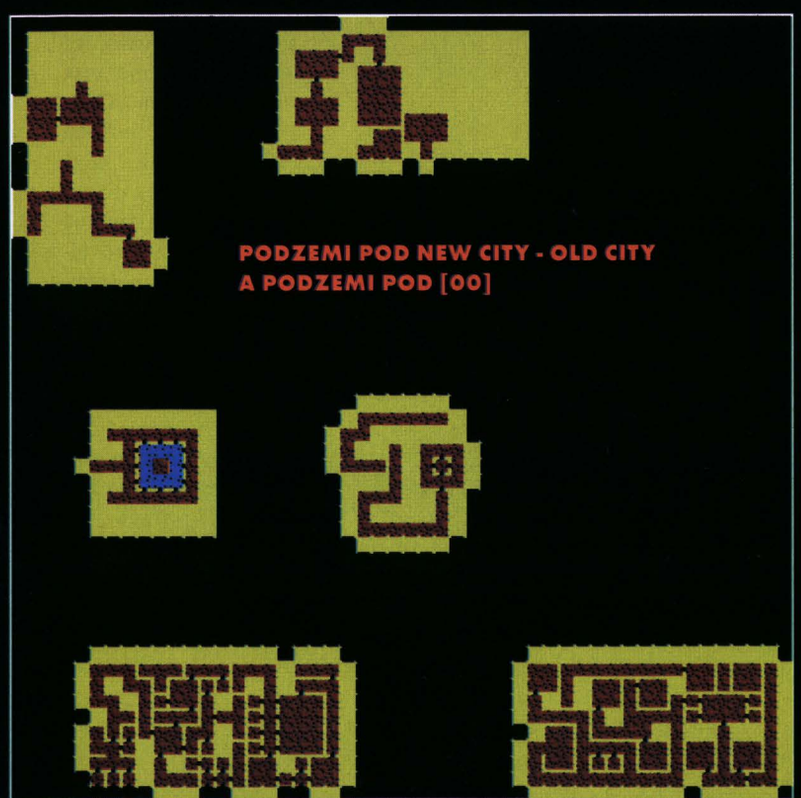
JESKYNE DRAGON'S CAVE
1 - BROMBADIAN BAY
2 - BROMBADEG
3 - PADAJICI STROP



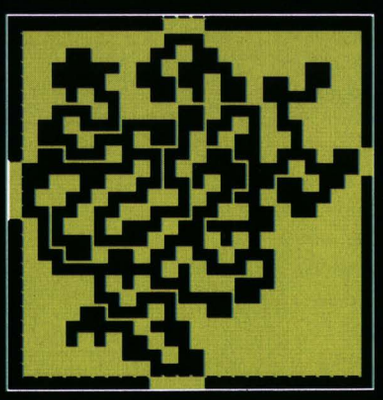
HALL OF THE PAST
1 - TOMB OF THE ASTRAL DOMINAE
2 - JEWEL OF THE SUN
3 - PENTAGRAM
4 - TELEPORT
5 - VSTUP DO KOMPLEXU



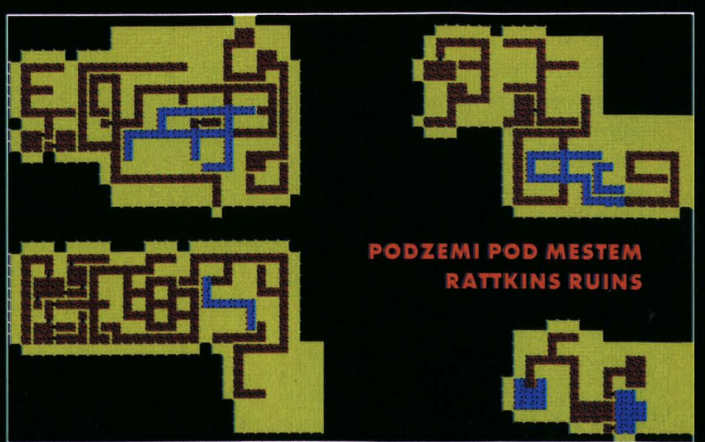
WITCH'S MOUNTAINS - SKALY
1 - [06]
2 - VCHOD DO 2. JESKYNE



PODZEMI POD NEW CITY - OLD CITY A PODZEMI POD [00]



PODZEMI POD MESTEM NYCTALINTH



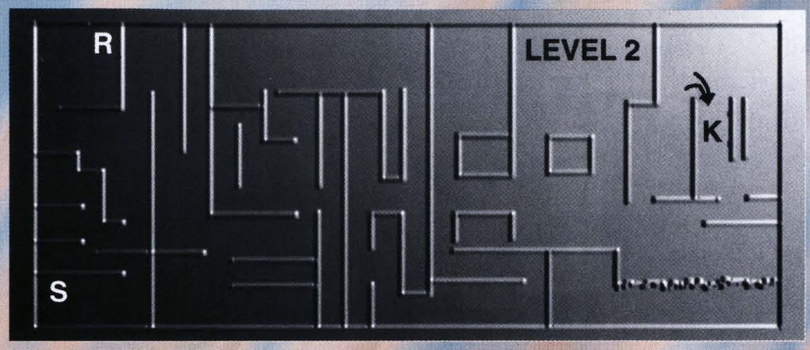
PODZEMI POD MESTEM RATTKINS RUINS

NOBBY THE AARDVARK

THALAMUS, 1993, COMMODORE 64

Žil byl jednou jeden mravenečník. Žil si velice dobře, měl poddané mravence, kteří mu neustále nosili jídlo. Až náhle jeden hloupý mravenec mu na rypák místo šťavnatého ovoce hodil ledničku. Tu se mravenečník rozzlobil, chytl ubohého mravence a chystal se ho sníst. Ale to on ne, že je moc malý, že by si na něm vůbec nepochutnal, ale že ví o jedné zemi, kde žijí pouze tlustí, šťavnatí mravenci. Ta zem se jmenuje ANTOPIA a já jakožto mravenečník NOBBY se tam hned vydám. Ale nejdříve pár slov k tomu, jak tahle hra vypadá....

Hra je vytvořena v komiksovém duchu, každý ze sedmi levelů má nejen svoji ideu, ale i své zpracování (hudbu,grafiku). Je znát, že firma THALAMUS má již něco za sebou, např. CREATURES I - jednu z nejlépe zpracovaných běhacích střílečeк. I NOBBY je svým způsobem běhací střílečka, ale laděná do vtipného, až dětského pláště. Kdyby se tato hra udělala 3D, dala by se nazvat The last Nobby.



A teď už start ve svém rodném kraji.

Jak zjišťuji hned na začátku, cesta do Antopie nebude lehká. Nejdříve musím přeskákat několik děr s vodou a s nepříjemnými vodotrysky. Vyskočím na plošinku a co tu nevidím? Je tu postavené mraveniště ve tvaru násosky. Zkusím nasát (joy dolů+fire). Hmm, na panelu se mi zvyšuje počet mravenců. Ty totiž fungují jako střelivo! Ale je jich zatraceně málo. Teď se vydám doleva dolů sebrat potřebný olej. Vyskáču zpět a dám se doprava nahoru. Cestou smetu mravenci několik nepříjemných tvorů. Zprava přeskáču doleva a hurá na nejvyšší plošinu. Tady použiji olej, nahupnu na vozík a klepu joyem zuřivě ze strany na stranu, abych se vůbec pohnul. Po tom, co jsem prorazil několik překážek, jsem dojel na konec tratě. Co tady? Dolů vede cesta má! Ale pozor na ostnatý plot. Jsem úplně vpravo a šplhám zase nahoru, kde je už pro mě připraven balón.

Létat balónem vůbec není jednoduché, obvzlášť když všichni okolo chtějí, abych spadnul. Ale proto s sebou mám bomby, které po nich můžu házet. Nejprve si doletím nahoru doleva pro 20 samonaváděcích raket (označeno písmenem R). A potom se už akorát musím dostat skrz bludiště k místu K. Tam mě zákeřně přepadne zobakus baloonus propichus a já padám do mořských hlubin. Toť druhá část levelu 2, kde musím doplavat k ponorce, která leží samozřejmě co nejníž. Jak plavu, dávám pozor na jeskyně, kde mrkají oči. Za malýma očkama jsou ukryté chobotnice, které ze mě můj drahocenný kyslík úplně vymáčknou. Dole nahodím motor a jedu do dalšího levelu.

Cílem mé podvodní cesty je dostat se do potopené Atlantidy. Podívám-li se na ovládací pult, zjišťuji, že kromě energie a jiných ukazatelů tu mám i možnost výběru zbraně. SPACEm přepínám a zkouším. Nejvýhodnější bude samonaváděcí torpédo. Celkem jednoduchou cestou vedoucí stále doprava se dostanu až k Atlantidě.

A jsem ve městě. Koukám, že tu mají i kanalizaci, ale někde to z ní, pro mě nepříjemně, stříká. Taky nevím, proč tady rostou bombobodláky přímo ve vzduchu (že by v Atlantidě neznali gravitaci?). Vůbec se mi nelíbí, když musím proskakovat okolo nich. Jak tak jdu, potkám žaborobota s přesně střílející zbraní nízko u pasu. Zlikviduji ho několika mravenci a skáču do jámy. Měl jsem předpokládat, že hned pode mnou bude ona silně radioaktivní močůvka, takže se musím pokusit skočit hodně doleva ke stěně. Dojdu k další jámě a skočím. Není nad to letět přesně podle šipek rovnou do hnusné kapaliny. A tak opět skáču až doleva, do místnosti, nad kterou je umístěn jeden drahocenný život. Jdu doprava a potkávám mého přítele žaborobota. Zničím ho, vyskáču po plošině a dojdu až k raketě. Ta mě odnese na Mars.

Z rakety si beru skafandr a zbraň a vrhám se do prostoru bratříčka naší planety. Jeden z prvních domorodců je velice přátelský, když mi po zemi posílá balíček, který samozřejmě u mě vybuchne. Po zdolání mizející plošinky nacházím několik bratrů mravenčanů, kteří si ale urputně brání své teritorium. Oni ale místo mravenců požírají nějaké koule. Složité to tady není, akorát na jedné křižovatce, ke které přijdete zprava, doporučuji jít doleva a první jámou dolů, protože všude jinde jsou akorát slepé uličky. Od jámy se dá v pohodě dostat až k úrovni číslo 6, čili labyrintu.

Zde statečného mravenečníka čeká vcelku jednoduchý úkol. Najít klíč, východ a snad nějaké drahokamy, či otevřít krabice s poklady. Vše je zachyceno na plánku.

Tak jsem prošel šílené bludiště na Marsu a dostal jsem se do Rudné rafinérie! Ano, musím projet na vozíku až snad so Antopie! Hned u vchodu mě vítá tabulka s nápisem "Danger". A tak zjišťuji, že mohu skákat(???), střílet a když jsem skrčený, tak házet bomby. Vcelku příjemná cesta, ale na první rozdvojce mě překvapil balvan. Výhybku přehodím zkušenou střelou a rychle vjedu na vedlejší kolej, zlikviduji balvan bombami a můžu sbírat zlato. Na konci vedlejší koleje mě už čeká akorát hák a tak se vracím a pokračuji po hlavní. Na další výhybce opět odbočím nahoru a vysbírám zlato, vrátím se a pokračuji přes kameny, které nejdříve rozstřílím. (To jsem netušil, že mravenci mohou rozbíjet kámen.) Jedu dál, ničím pár krtků, či syslů (spíš malých medvědů s dudlíkem) a úspěšně dojíždím do konce. Nakonec si promnu znavené oči, nechám uklidnit žaludek plný mravenců a koukám na nádherný závěr. YUM,YUM

ALLI

ATARI FALCON 030

Zhruba před rokem firma Atari představila nový domácí počítač Falcon030, se kterým se pokouší navázat na nesporný úspěch počítačů Atari ST. A Falcon030 skutečně stojí za to! Firma Atari se totiž nespokojila se zabudováním rychlejšího procesoru a větší paměti, ale přišla se skutečně novým počítačem.

Nejprve to vypadá, jako by se od Atari ST lišil jen tmavou klávesnicí a barevným nápisem. Teprve když ho zapnete, zjistíte, že těch rozdílů je víc. Prvním z nich je hukot, který prozrazuje zabudovaný pevný disk a ventilátor. Potom budete zaskočeni vysokou rychlostí počítače. Stačí spustit třeba starý dobrý WordPlus nebo Calamus (na Falconu naštěstí běží i mnoho programů z počítačů Atari ST). Teprve když spustíte nějaký program napsaný přímo pro Falcona, pochopíte, že se před vámi otevírají zcela nové možnosti využití počítače, to, co se dnes běžně rozumí pod slovem multimedia. Falcon se může proměnit v grafický ekvalizér, efektový procesor a vícestopý digitální magnetofon. Ani titulkování videa nebo vytváření animovaných sekvencí pro něj nepředstavuje problém. Připraveny jsou i aplikace jako PhotoCD (to ovšem znamená koupit i přehrávač CD), digitalizace videa, nebo hlasová pošta (ta zase předpokládá digitální ústředny). Na trhu jsou i první skvělé hry.

Lze očekávat, že software na Falcona čeká v nejbližších letech dramatický vývoj (cesta od jednoduchých textových editorů k DTP trvala na Atari ST více než tři roky).

Technické parametry dvaatřicetibitového počítače Atari Falcon030:
Procesor Motorola 68030 s taktem 16 MHz (4 MIPS), **signální procesor** Motorola DSP 56001 (32 MHz, 96 MOPS), ROM 512 KB, **grafický koprocesor** BLiTTER 16 MHz, **maximální rozlišení** 768x480 bodů, **16-bitová barevná hloubka** při rozlišení až 768x480 (na VGA monitoru 320x240), **Overscan a scrolling** pro všechny režimy, **podpora titulkování** (externí synchronizace, skládání obrazu), **16-bitový stereofonní zvukový výstup** i vstup s kmitočtem až 50 kHz, **rozhraní** SCSI-2, RS 232, Centronics, MIDI, LAN (LocalTalk), monitor, televize, sluchátka, mikrofon, DSP, myš, dva analogové a dva běžné joysticky, světelné pero.

Základní model je dodáván s pamětí 4 MB RAM, pevným diskem 84 MB a u firmy JRC stojí **43 690,- Kč.**

Vážení čtenáři časopisu Excalibur, od příštího čísla Vás budeme postupně informovat o naší nabídce v oblasti počítačů ATARI, COMODORE i PC. Sledujte naše inzeráty.

JRC

PC shop
Vladislavova 24
110 00 Praha 1
tel./fax 242 286 40
(metro Národní)

JRC
Chaloupeckého 1913
169 00 Praha 6
tel./fax 354 979
(i na dobírku)

MODEMY

CO JE TO MODEM

Jak vlastně vůbec modem funguje a jak se dá využít v praxi? Na co všechno si dát pozor při koupi takového modemu?

Na tyto a další otázky se budeme snažit odpovědět v následujícím článku. Jeho součástí je i malý slovníček pojmů, kterým se při používání modemu nemůžete vyhnout. Na závěr uvádím stručný seznam hardwarových schopností některých modemů a jejich přínos pro kvalitní spojení.

Na začátku je třeba říci, co to takový modem je. Modem je vlastně Digitálně analogový a Analogově digitální převodník, přesněji řečeno MOdulátor a DEModulátor (odtud také jeho název). To znamená zařízení, které umí převádět analogový signál (elektromagnetické vlnění) do formy počítačem zpracovatelné, tzv. digitální. Jednoduše řečeno modemem se rozumí zařízení pro navázání a udržování spojení v telekomunikační síti a pro přenos dat mezi dvěmi koncovými stanicemi (v tomto případě počítači).

Tyto modemy podle mechanické konstrukce rozlišujeme na interní a externí. Interní, to jsou v podstatě karty, které zasunete do volného slotu ve vašem počítači. Externí modem naproti tomu musíte připojit na COM port a často též k napájecímu zdroji. Z toho vyplývají jejich výhody i nevýhody. Interní modem vám například ušetří COM port pro jiné použití, pokud však máte v počítači všechny sloty obsazené, nezbývá vám, než zakoupit modem externí. Mimo to externí modem ulehčí napájecímu zdroji počítače.

Modemy se dále odlišují rychlostí, jakou jsou schopny data vysílat a přijímat. Tato rychlost se měří v Baudech (bps), což znamená počet bitů za sekundu. Mezi nejrozšířenější a také cenově nejpřijatelnější patří modemy s rychlostí 2400, či 9600 bps. Pro přiblížení, modem 2400 bps přenese 1 MB dat průměrně za 80 minut. Ve výpočtu čistou aritmetikou můžete zjistit nesrovnalost. Je potřeba říci, že vysílaná data jsou doprovázena ještě dalšími, pomocnými nebo lépe provozními daty (synchronizace, korekce chyb). Existují však i mnohem rychlejší modemy (14400 bps, 19600 bps). Samozřejmě s rychlostí modemu roste zároveň i jeho cena a v případě našich telefonních linek i jejich nespolehlivost.

K tomu, abyste mohli "modemovat" potřebujete nejen modem, ale i software, který tvoří rozhraní mezi vámi a modemem. Většina modemů je totiž inteligentních, znamená to, že dokáží interpretovat symbolické příkazy, kterými se komunikační parametry modemu řídí.

Takovouto komunikaci s modemem zvládají rozšířené programy jako např. M602. Za další jmenujme například známý Telix, MTE, MTEZ, Telemate, Terminate, QModem. Neustále jsou však do světa vypouštěny dokonalejší a dokonalejší verze, a proto nelze jednoznačně určit, který z nich je nejlepší. Řiďte se podle toho, jaký z nich bude vyhovovat vám.

Co vlastně modem umí v datových přenosech? Modem jako takový umožňuje spojení dvou počítačů pomocí telefonní sítě a následný přenos dat mezi nimi. To znamená, že pokud máte kamaráda vlastnícího modem, může vám posílat soubory, ale i zprávy po modemu.

MODEM A HRY

Další vděčné téma pro modem jsou některé hry, umožňující hru ve dvou přes telefonní linku. Tyto hry spočívají v tom, že programy se spolu vzájemně domlouvají, takže jsou vzájemně identické a do jejich chodu se přenáší i akce vašeho protihráče. Nejznámější hry, které podporují hraní s kamarádem po modemu jsou například F29-Retaliator, Populous I a II, Dog Fighter, a mnoho dalších. Falcon vám dokonce dá i vybrat typ počítače vašeho spoluhráče, takže letecké souboje AMIGA versus PC nejsou nereálné.

Největší "nepracovní", ale i pracovní využití modemů jsou systémy BBS (viz. dále).

CO BYSTE MĚLI VĚDĚT

Pokud si říkáte: "Půjdu do obchodu a koupím ten nejlevnější", počkejte chvilku a přečtěte si následujících pár řádek.

Předně, to nejlevnější není vždy vyhovující. Proto když kupujete modem, měl by mít homologaci na českou telekomunikační síť aby bylo vyhověno úřadům formálně a technickým parametrům naší telekomunikační sítě fyzicky. Pak máte naprostou jistotu, že váš modem bude fungovat bezchybně. Čistě technicky je však možno používat i nehomologované modemy. Pokud se však v modemech nevyznáte, riskujete, že naletíte podloudnému obchodníkovi s pochybným zbožím a nebo riskujete určité finanční postihy od Telecomu.

Dále by měl váš nový modem zachovávat kompatibilitu k některému z modemových standardů. Nejlepším příkladadem jsou modemy Hayes kompatibilní. Na tomto standardu pracuje asi 95% modemů. V podstatě se dá říci, že bychom vám ani nedoporučovali kupovat jiný modem než tento.

Dále si pečlivě rozvažte, jak rychlý má modem být. Zda 2400 bps, 9600 bps, či 14400 bps, nebo jestli nechcete faxmodem. To podle plánovaného využití a financí. Poté si zrekapitulujte kolik máte v počítači volných portů a kolik slotů a vyberte buďto interní kartu, nebo externí modem. Vzhledem k ne příliš kvalitním telefonním sítím by měl vámi vybraný modem mít hardwarovou korekci chyb, jedna z nerozšířenějších je MNP5. (seznam hardwarových korekcí chyb najdete níže). Nyní tedy máte určitou představu o tom, jak by váš budoucí modem měl vypadat. Obejděte tedy několik počítačových obchodů, zjistěte kde mají nejpřijatelnější ceny a zakupte modem. Nezapomeňte na redukci z telefonní zdířky na modem a z modemu na telefon. Drtivá většina modemů totiž pochází ze zahraničí a využívají tedy jinou normu.

Používání telekomunikací se nejen ve světě těší velké oblibě, zkuste a uvidíte. Je to rozhodný krok, který vám přinese nejen mnoho zábavy, ale i poznání.

MODEMOVÝ SLOVNÍK

V následujícím seznamu se dozvíte, co znamenají některá slova, kterým se při svých toulkách počítačovými telekomunikacemi nemůžete vyhnout.

BAUD -Jednotka signalizující rychlost ekvivalentní k počtu signálů nebo akcí za jednu sekundu. Pokud každý signál reprezentuje jeden bit, pak je počet baudů roven BPS

BIT - BInary Digit. Nejmenší jednotka informace v dvojkové soustavě. Může být 0, nebo 1.

BPS - Bits Per Second. Počet bitů, které jsou přeneseny za jednu sekundu

BUFFER - Vymezené místo v paměti, sloužící k přechodnému uchování dat např. pro kompenzování rozdílů v přenosu dat.

BYTE - Počítačová jednotka informace. Seskupení 8mi bitů

CARRIER - Kontinuální signál na pevné frekvenci, který může být modifikován jiným signálem.

CCITT - International Consultative Committee on Telegraphy and Telephony. Komise, která udává standardy pro mezinárodní telekomunikaci, včetně modemů a faxů

CD - Carrier Detect. Modemový signál, indikující terminálu, že váš modem může přijímat data z vysílajícího modemu.

Character - Kódovaná informace reprezentující písmeno, číslici, nebo speciální symbol.

CPS - Charakter Per Second. Počet znaků, které jsou přeneseny za jednu sekundu.

CRC - Cyclic Redundancy Check. V procesu detekování chyb v přenosu. Jedná se v podstatě o kontrolní součet, který následuje za blokem znaků.

CTS - Clear To Send.Signál, kterým upozorňuje druhý modem, že je připraven vysílat.

Data - Informace zaznamenané digitální formou.

DCD - Data Carrier Detect. Viz CD.

Full duplex - Spojení, při kterém v jednom čase proudí data oběma směry.

Half duplex - Spojení, které umožňuje přenášet data oběma směry, ale ne v jednom čase.

PRINGTON

PRINGTON PC SERVIS A.S. ČESKO - AMERICKÁ FIRMA

Prodejny: Nekázanka 6., Praha 1, tel.: (02) 242298877, 242298629 a Sofijské nám., Praha 4, tel.: (02) 4018080

HRY PRO SVŮJ POČÍTAČ NAJDETE V PRIGTONU

NAŠE NABÍDKA ZAHRNUJE I TYTO HRY:

HRY PC

TFX
SUB WAR 2050
CHESS MASTER 4000
FRONTIER ELITE II
COMANCHE MAX OVERKILL
COMANCHE OVER THE EDGE
JURASSIC PARK
UFO ENEMY UNKNOWN
SEAL WOLF
NOMAD

HRY PC - CD ROM:

DUNE
MICROCOSM
NOMÁD

HRY AMIGA

DRACULA
DESERT STRIKE II
FRONTIER ELITE II
KING QUEST IV A1200
JURRASIC PARK A1200
INNOCENT

HRY SE SLEVOU:

SIM LIFE
AGONY
BLOB
LOGUS II
HUMANS
HOOK
FALCON

V Pringtonu najdete např. též: Amigu 1200, Amigu 1200 DYNAMITE DESKTOP, shareware pro PC i AMIGU, programy pro AMIGU (např. Kickstart 1.3 (systém AMIGY 500), PED 1.0 (textový editor), PBX Fonty (české fonty do SCALY), NTP Commander (diskový manager). C64 II / Terminator 2, Dataset 1530, sady her C64 1-20, hry na disketách pro C64, cartridge C401 (Turbo 250, Hlavostav), výukové programy.

ATLANTIDA

Husitská 11
130 00 PRAHA 3

Telefon: 6279401 pondělí - pátek 13-17 hod.

C64*	3567,- Kč
C64 Terminátor*	3690,- Kč
VC 1541/II	2583,- Kč
DR 1530	738,- Kč
Amiga 1200*	13284,- Kč
A 1200 HD20*	16974,- Kč
A 1200 HD107*	21874,- Kč
A 1200 HD130*	22755,- Kč
A 1200 HD210*	23493,- Kč
A 1200 HD250*	24477,- Kč
A 1200 HD340*	26691,- Kč
Amiga CD32	13407,- Kč
C 1085S	9225,- Kč
C 1942 nebo Acom	15990,- Kč
A520	1353,- Kč

Veškeré zboží lze zakoupit na uvedené adrese, či po telefonické nebo písemné objednávce Vám zašleme zboží na dobírku. Informujte se telefonicky na nejnovější ceny, nebo si vyžádejte úplný ceník našeho sortimentu s aktuálními (možná nižšími) cenami.

Pro prodejce slevy a možnost komisního prodeje.

Jak si předplatit časopis ATLANTIDA News?

V případě, že máte zájem o předplatné časopisu ATLANTIDA News, který je určen pro všchny majitele počítačů Commodore 64 - Amiga, postupujte tímto způsobem:

• Vystřihněte nebo okopírujte a čitelně, nejlépe hůlkovým písmem, vyplňte předplatitelský kupón. Věnujte, prosím, ve vlastním zájmu především pozornost na vyplnění vašeho **rodného čísla,** pod kterým budete zapsán v naší databázi a které slouží k identifikování vaší platby. Ve spodní části kupónu vyplňte počet objednaných čísel, který vynásobte cenou za číslo a zaškrtněte čtvereček umístěný na začátku řádky. V případě, že si objednáte čísla 1-12, první řádku nevyplňujte a zaškrtněte čtvereček v řádce druhé. Jestliže jste zvolili tuto variantu, budete zařazeni do soutěže o zájezd na Malorcu. Bližší informace naleznete v časopisech ATLANTIDA News.

• Vyplněný kupón nalepte na korespondenční lístek a zašlete na adresu redakce:
ATLANTIDA NEWS, Husitská 11, 130 00 PRAHA 3

• Vyplňte a zaplaťte složenkou **typu A na účet adresáta** vámi vypočítanou částku. Na složence vyplňte následující údaje:
Náze účtu adresáta: **ATLANTIDA** Číslo účtu adresáta: **53502-071/0100**
Variabilní symbol: **rodné číslo** Konstantní symbol: **0008**

Předplatné ATLANTIDA News

Příjmení a jméno
Ulice (č.p.)
PSČ, Město
Rodné číslo <- musí být čitelně vyplněno

Závazně si objednávám následující čísla časopisu

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 1-12

požadovaná čísla zakroužkujte

Vlastním (používám) počítač

C64/128 A500/A2000 A500+ A600 A1200 CDTV CD32 jiný

zakroužkujte příslušný počítač

označte křížkem příslušný řádek

☐ Zaplatil jsem ☐ x 25 Kč tj. ☐ Kč

☐ Zaplatil jsem 12 x 20 Kč tj. 240 Kč

na účet KB 53502-071 směr. kód 0100
variabilní symbol: **rodné číslo** k.s.: **0008**

Podpis

Modem - MOdulator and DEModulator. Modem je digitálně analogový a analogově digitální převodník umožňující spojení dvou počítačů pomocí telefonní sítě.

Off-Hook - Stav, kdy modem zavěsil telefonní linku.

Off-Line - Stav, kdy jsou modemy formálně spojeny, ale komunikace neprobíhá, pravděpodobně díky chybám v přenosu.

On-Hook - Stav, kdy modem sice telefonní linku nezavěsil, ale ta je zavěšená (velmi častý jev na našich linkách).

On-Line - Přenosový signál s přijímajícím modemem je v provozu, komunikace probíhá bez problémů

Parity bit - Jedna z metod odhalování chyb. Existují sudá a lichá parita. Podle počtu bitů v bytu se doplní na lichý nebo sudý počet bitů. Modem tak kontroluje zda data, která poslal, jsou správná.

Protocol - Technický termín pro způsob přenosu dat, např. XModem, YModem, ZModem, Kermit, Puma.

Pulse dialing - Pulsní vytáčení. Typ vytáčení čísla, kde jsou číslice reprezentovány sérií impulsů. Naše telefonní síť používá tento systém.

RTS - Request To Send. Signál , kterým modem oznamuje druhému, že bude vysílat data.

Tone dialing - Tónová volba. Používá se na ústřednách čtvrté generace (digitálních).

JAK FUNGUJE MNP

MNP 2 používá full duplex mód. Účinnost dosahuje asi 84% efektivity. 2400 bps modem bude přenášet data rychlostí asi 2000 bps.

MNP 3 je již o hodně výkonnější než MNP1 a 2. Jeho účinnost je asi 108% a 2400 bps modem dosáhne rychlosti až 2600 bps.

MNP 4 již může měnit délku posílaných bloků v závislosti na kvalitě linky. Účinnost dosahuje až 120% a 2400 bps modem dosáhne rychlosti až 2900 bps.

MNP 5 představuje datovou kompresi jako novinku k MNP4. Komprese probíhá v reálném módu a umožňuje uživateli například rychlejší změny na obrazovce. MNP5 dosahuje účinnosti až 200% což znamená, že 2400 bps modem dosáhne při plném využití MNP5 až 4800 bps.

Ale i MNP není úplně dokonalé. S postupem času přichází na scénu hardwarová korekce chyb, ještě lepší než MNP. Jsou to například V.32, V.32bis, V.42bis a další. Ale o těch až někdy příště.

CO JE BBS?

Odpověď by mohla znít jednoduše: BBS jsou počáteční písmena z anglického Bulletin Board Service. Ne že by to nebyla pravda, ale takovouto odpovědí vás odbýt nechceme, protože po jejím přečtení byste byli tam kde jste byli na začátku. V různých odborných časopisech se to články o BBSkách jenom hemží, ale i po jejich několikanásobném přečtení z nich uživatel-laik není moudrý. Tento článek je určen především začátečníkům, a proto vy, kteří už se v dané problematice orientujete, ho berte s určitou rezervou.

BBS je jednoduše počítač (jakýkoliv, třeba takový jaký máte doma) s modemem připojeným přes telefonní zástrčku na telefonní síť a s nainstalovaným speciálním komunikačním softwarem. Takovýto počítač neustále čeká na zazvonění. Pokud takové zazvonění přijde, modem "zvedne" telefon a komunikační program s vámi naváže spojení. Takto to vypadá z pohledu BBSky.

Jak to vypadá z vašeho pohledu a jak se s těmito "bíbíeskami" pracuje? Jak jsme již uvedli, musíte mít modem a komunikační software. Pak stačí jen navolit číslo, modem ho sám vytočí a spojí se se systémem BBS.

Existuje mnoho různých BBS, odlišujících se především použitým softwarem. Některé fungují pod systémem Remoote Access, MAJOR, nebo PcBoard. Samozřejmě také ne všechny BBS umí to samé, ale existuje skupina funkcí, které umožňuje dělat každá BBS.

BBS funguje například tak, že vy jako uživatel pod vaším jménem se kterým se na BBS přihlásíte, máte přidělený jistý čas, po který můžete se systémem BBS pracovat a počet "Kilobajtů" dat, která můžete denně převádět, ve slangu "stáhnout" na svůj počítač. Systém MAJOR např. podporuje systém kreditů, kde máte určitý počet fiktivní měny a touto platíte vše. Jak každou vteřinu pobytu, tak i zvláštní služby, ale i stahování souborů.

Tím jsme se dostali asi k nejdůležitější funkci BBS, kterou je poskytování souborů. Na každé BBS se nalézají knihovny, ve kterých jsou umístěny soubory, které si můžete stáhnout k sobě na počítač. Buď za ně zaplatíte kredity, nebo, a to je na většině BBS, můžete stahovat tolik, kolik máte denní limit. Předpokládá se, že budete kolegiální a pokud budete mít nějaký soubor, který by mohl někomu pomoci a který na té které BBSce ještě nemají, pošlete ho tam. Za to vám může být zvýšen denní limit, či přidělen určitý počet kreditů.

Další funkcí BBS je E-Mail. E-Mail je vlastně BBS pošta. Můžete komukoli napsat vzkaz a kdokoli může napsat vzkaz vám. Můžete odpovídat na vaši korespondenci, či si stáhnout všechny vaše zprávy k vám domů. Pokud to BBS dovoluje, máte přístup i do Fido konferencí, což jsou, zjednodušeně řečeno, knihovny zpráv pro celou republiku. Vaše zprávy může číst každý a vy můžete číst zprávy pro každého, kdo volá na BBS, zapojenou do Fida. Fido konference však mají přísná pravidla, která je třeba dodržovat.

Není konference jako konference. Existují například i BBSky, na které se může současně napojit více uživatelů. Jsou zde zřízeny tzv. Telekonference, tedy konference v reálném čase. Může si tady povídat více lidí najednou, aniž by se kdy viděli a každý z nich sedí přitom doma u svého počítače.

Dále na některých BBS fungují služby jako inzerce, hry pro všechny uživatele BBS, či například banka, která vás nechá uložit si část vašeho časového nebo souborového limitu na konto a v příhodné chvíli ho vybrat.

Samozřejmě, nemůžeme popsat všechny funkce na všech BBS, ale podle našeho nejlepšího vědomí a svědomí jsme vybrali alespoň ty hlavní. Jsem si jistý, že pokud na nějakou BBS zavoláte, určitě sami prozkoumáte co všechno dovede. Úvodní menu jsou velmi ilustrativní a názorná a mají zabudovaný i help. Podrobněji rozebereme pouze naší vlastní BBS v následujícím článku, která nese název: EXCALIBUR BBS.

EXCALIBUR BBS

Vítejte na EXCALIBUR BBS. Excalibur není jen časopis. Excalibur je počítačová zábava v jakékoliv formě. Ano i modemy a BBS patří mezi počítačovou zábavu, a proto je od 1.3.1994 v provozu zbrusu nová BBS, která Vám usnadní pohyb v počítačovém světě a komunikaci s autory Excaliburu. Co vše Vám může nabídnout naše BBS se dočtete právě v tomto článku.

Měli jste šťastnou ruku, pokud jste právě vytočili pražské telefonní číslo 37 48 63, protože toto je linka, na které od 23:00 do 7:30 navážete spojení s prodlouženou rukou redakce zvanou EXCALIBUR BBS. Krátká "pracovní" doba je dána počátečními problémy. Časem se nám ji snad podaří prodloužit na 24 hodin. Zato si přijdou na své i majitelé rychlejších modemů, pro které pracuje naše BBS na rychlosti 14400 baud.

Předpokládáme, že se na naši BBS přihlašujete jako úplný nováček, neznalý jakékoliv práce na BBS. Přijměte, prosím, následujícího průvodce naší EXCALIBUR BBS.

Zpočátku se Vás systém zeptá na jméno a jazyk, ve kterém budete chtít komunikovat. Po té ověří, zda-li už náhodou nejste u nás registrováni. Dále se Vás zeptá na adresu (max. 3 řádky), pohlaví, telefonní číslo (ještě jednou si jej ověří) a na datum narození. Nyní jste se stali regulérními členy EXCALIBUR BBS.

Co vše je Vám k dispozici? Tak především je to pošta. Můžete zde nechávat vzkazy vašim přátelům a naopak je od nich číst (o tom, zda-li Vám přišla pošta, Vás systém informuje při vstupu na BBS), dále se můžete zapojit do diskuse na nějaké lokální konferenci EXCALIBUR BBS a nebo do nějaké Fido konference. V první kategorii naleznete konferenci zvanou EXCALIBUR, ve které můžete nechávat vzkazy redakci, můžete se jich zeptat na drobné nejasnosti v uveřejněných návodech a nebo s nimi prostě jen diskutovat o čemkoliv. Tento způsob komunikace je podstatně rychlejší a účinnější než dopisy. Pokud se zapojíte do nějaké Fido konference (nejlépe herní konference s názvem GAMING.42), můžete se seznámit a pokecat si, nebo se případně zeptat na radu kohokoliv v Čechách a na Slovensku. Setkáte se tady i se členy nynější redakce EXCALIBURu a dokonce i se starými známými jako je ANDREW nebo F. Fuka.

V sekci nazvané "Soubory" si můžete stáhnout jakýkoliv program od antivirů, přes jakýkoliv užitkový shareware až po volně šiřitelné hry. Je tu pro Vás mimo jiné přichystána hratelná demoverze Sam & Max - Hit The Road, nebo první pult z Epic Pinball. Své zajímavé soubory nám můžete samozřejmě také posílat. Množství programů, které můžete stáhnout, je dané Vaší prioritou. Čtěte další EXCALIBURy a možná, že v nich najdete karty na zvýšení priorit.

Naše BBS nabízí kromě již uvedených funkcí řadu jiných obvyklých funkcí, jako je například prohlédnutí rejstříku uživatelů. Tak například zjistíte, kdo všechno je na EXCALIBUR BBS přihlášen.

Závěrem bych Vám jen doporučil vyplnit si po přihlášení na EXCALIBUR BBS svůj registr. Zlepší to komunikaci mezi Vámi a BBS.

zpracovali DOLPHINE A NAPOLEON

SENZACE!

EXCALIBUR NYNÍ PRO PŘEDPLATITELE ZA NEUVĚŘITELNÝCH

14,50 Kč!

Pokud si předplatíte Excalibur do konce roku 1994, tj. do 41. čísla včetně, získáte Excalibur za neskutečných 14,50 Kč!!! Ti z Vás, kteří mají již Excalibur předplacen, obdrží automaticky slevu a předplatné se jim prodlouží na dvojnásobek zbývajících čísel! Raději však rychle utíkejte na poštu, protože tato mimořádná nabídka platí jen pro složenky s nejpozdějším datem 31.5.1994!

STARŠÍ ČÍSLA

Starší čísla se předplácí předem složenkou na adresu firmy PCP. **Excalibury 18-21** dodáváme po 29 Kč, **ex 22-23** za 39 Kč, **ex 8 a 11-17** po 14 Kč a **AMIGA MAGAZIN** 3-6 po 14 Kč.

Do 4 týdnů po zaplacení složenky obdržíte objednaná čísla, která máme na skladě, poštou na Vámi uvedenou adresu. Prosíme Vás, abyste psali čitelně a stručně, abychom mohli Vaši objednávku vyřídit co nejrychleji. Časopisy nezasíláme na dobírku.

SLOVENSKO

vyřizuje firma **L.K.Permanent, spol. s r.o., p.p. č. 4, 834 14 Bratislava 34.** Stačí výše uvedeným způsobem zaplatit ve Sk a časopisy budete dostávat prostřednictvím firmy **A.L.L. PRODUCTION. Důležitá informace: předplatné na Slovensku je vyšší o 10%** (odlišný kurs) **+ 10 Sk** (bankovní převod). Místo 261 Kč tedy zaplatíte 261 + 26,10 + 10 = 297,10 Sk. Informace o předplatném v SR na tel. čísle **02/291925.**

POZOR! PLATÍ PRO PLATBY DO

JAK PŘEDPLATIT EXCALIBUR?

ZVLÁDNE TO I MALÉ DÍTĚ:

1. Na složenku **typu C** *(k sehnání na poště)* napište adresáta:
PCP, Box 414, 111 21 Praha 1.
2. Čitelně vyplňte odesílatele *(včetně PSČ)*
3. Na zadní stranu "Zpráva pro příjemce" srozumitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou 14,50 Kč a sečtěte (např. ex 24 až 41 = 18 čísel x 14,50 = 261 Kč). V případě nejasností volejte tel. 02/66710268 linka 29.
4. Zaplaťte na nejbližší poště. Kontrolní ústřižek si ponechte.

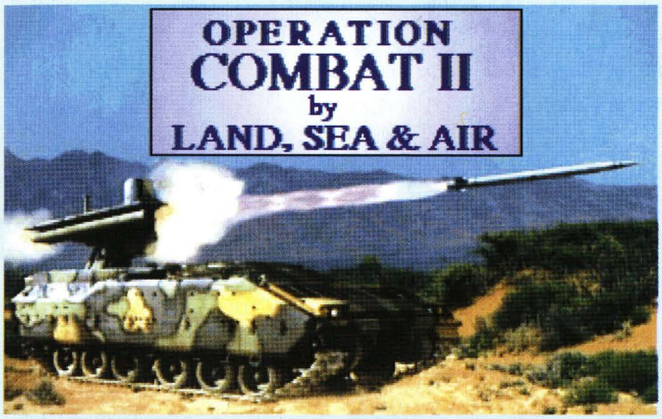
Předplatné vyřizuje též firma **A.L.L. PRODUCTION, P.O.Box 732, 111 21 Praha 1 (tel. 02/291925).**

do 31.5.1994!

Excalibur je nyní čtrnáctideníkem. Má 32 stran, obálku a jeho prodejní cena je 24 Kč. V prodeji je vždy od prvního a patnáctého dne v měsíci, předplatitelům je odesílán o několik dnů dříve. Obsah: zaručeně nové informace! Struktura: PC, Amiga a ST, několik stránek o osmibitech.

EXCALIBUR 25 VYJDE 1.5.94!

PC - Klub DUNDY



V BĚŽNÉM OBCHODĚ **1290 KČ.**

U NÁS **40 KČ.**

Chcete si v klidu domova zahrát na svém PC například Mortal Kombat? Nemáte zbytečných 1200 Kč na hru, která vám právě padla do oka? V tom případě navštivte nás. Za cenu **30 - 50 Kč** si můžete zapůjčit originální hry s manuálem a veškerou dokumentací. Přes 400 titulů nejnovějších a nejoblíbenějších her všeho druhu. K dispozici jsou i CD-romkové verze, zahraniční i tuzemské časopisy, demoverze programů a další zajímavosti ze světa počítačů typu PC. Nabízíme např:

Battle Isle 2
Betrayal at Krondor
Black Crypt
Bloodnet
Clash of Steel
Comanche
Companion of Xanth
Cyberspace
Dark Sun
Day of the Tentacle
Dune 2
Elite 2: Frontier
Explorer
Field of Glory
Gateway 2
Goal
Gobliiins
Hired Guns
Ishar 2
Jack the Ripper
Jurrasic Park
Lands of Lore
Leisure Suit Larry 6
Lemmings 2
Litil Divil
Lost in Time
Lotus 4
Might and Magic 5
Mortal Kombat
Privateer
Retum to Zork
SimCity 2000
Simon the Sorcerer
Space Hulk
Star Wars Chess
Strike Commander
Striker
Stronghold
Subwar 2050
Syndicate
TFX
The Lost Vikings
WarLords 2
Wizardry 7

CD-ROM:
Bloodnet
Digital Love
Gabriel Knight
Groovers
Iron Helix
Microcomos
Rebel Assault
Seventh Quest
The Lawnmower Man

Otevřeno od 15. dubna 1994

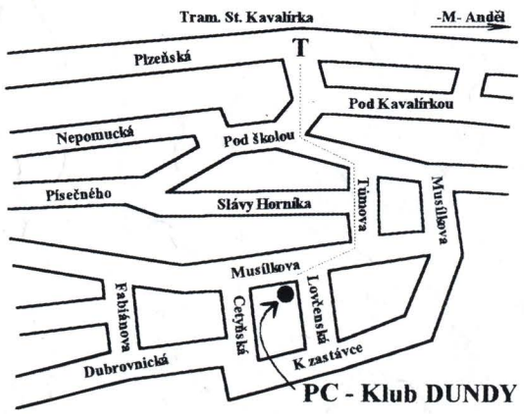
Adresa: Praha 5, LOVČENSKÁ 11

Čtyři stanice tramvají (Kavalírka) z metra Anděl.

Po - So 10 - 18

Staňte se členy našeho klubu!

Sleva pro členy Excalibur klubu!*



* Po prokázání se ID kartou Excalibur klubu bude sleva poskytnuta se zpětnou platností. ** ID karta Excalibur klubu bude dána do oběhu do 2 měsíců.